STAR WARS : THE OLD REPUBLIC **LA FORCE EST BIEN LÀ !**

PC JEUX

DÉCEMBRE 2011

www.jvn.com

EXCLUSIF

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

LA NOUVELLE EXTENSION DÉVOILÉE

La BlizzCon comme si vous y étiez !

TESTS ET PREVIEWS

★★★★★

SAINTS ROW : THE THIRD

CITIES XL 2012

DUNGEON DEFENDERS

NBA 2K12

STRONGHOLD 3

FOOTBALL MANAGER 2012

PREVIEW

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Les développeurs de Rise of Nations se mettent au RPG

TEST

BATTLEFIELD 3

Quand le multijoueur sauve le mode solo…

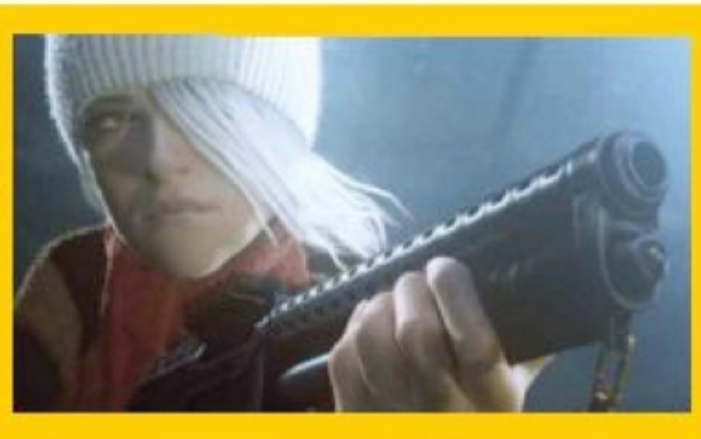
L 13912 - 165 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

MONDES PERSISTANTS

THE SECRET WORLD

Electronic Arts nous met dans le secret !



ZOOM

GTA V

Rockstar passe la cinquième !

BE LEGEND

ACT FASTER / CONQUER MORE

[MMO APPROVED]

FEATURING ROCCAT™ TALK©

EASY-SHIFT[+]™

SET THE RULES

- ENREGISTREZ ET EDITEZ A VOLONTE 36 TOUCHES MACROS AVEC LE GESTIONNAIRE DE MACROS PRIME
- JOUEZ A VOTRE MANIERE AVEC RAPIDITE ET FACILITE GRACE AU CHANGEMENT DE PROFIL UTLTRA-RAPIDE ET LES 5 VOYANTS LEDS
- CONTROLEZ VOS MEDIAS AVEC 8 TOUCHES CONFIGURABLES POUR UN ACCES RAPIDE A PLUS DE 25 FONCTIONS
- SONNEZ LE GLAS DES DOULEURS AUX POIGNETS AVEC LE REPOSE-POIGNETS XL INTEGRE
- METTEZ FIN AUX DESORDRES DES CABLES GRACE AU PASSE-CABLES INTEGRE
- PROFITEZ D'UNE STABILITE A TOUTE EPREUVE AVEC 5 SUPPORTS ANTI-DERAPANTS ET 2 PIEDS « LOCK-FAST »

ROCCAT™ ISKU

ILLUMINATED GAMING KEYBOARD

DISPONIBLES
WWW.ROCCAT.ORG/ISKU

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PC JEUX numéro 165 - Décembre 2011

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 498599836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Raymond De Bono
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,26 €

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Premières rédactrices graphistes : Erica Denzler, Jennyfer Buzenac
Ont collaboré à ce numéro : Emmanuel Bezy, Kevin Bitterlin, Christophe Brondy, Kevin Cicurel, Christophe Collet, Alexandre Cortona, Thomas Diouf Alix Dulac, Cyril Dupont, Corentin Lamy, Elise Laubier, Jean-Kleber Lauret, Axel Olivereau, David Vandebeuque.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin (Nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication : Sophie Paganardi (sophie.paganardi@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Vente d'anciens numéros : 0144840550

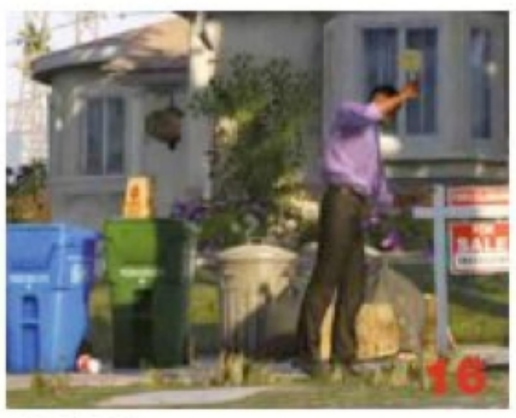
Diffusion : MLP.
Impression : SIEP.
ZA Les Marchais - 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0913K89787
ISSN : 1284-8611.

Copyright M.E.R.7 2011
Tous droits de reproduction réservés.
PC JEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *PC Jeux* est interdite sans accord écrit de la société M.E.R.7.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *PC Jeux*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.
Ce numéro contient un catalogue LDLC jeté sous blister au dos de la 4e de couverture sur la totalité du tirage et un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture © 2011 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

Ce mois-ci...



GTA V
Prenez du bon temps à Los Santos.

BATMAN : ARKHAM CITY Bruce Wayne reprend du service.

WORLD OF WARCRAFT : MISTS OF PANDARIA
Une touche de zen dans un monde de brutes !

BATTLEFIELD 3
Electronic Arts s'en va-t-en guerre !

SAINTS ROW : THE THIRD
Le bac à sable des gros durs.

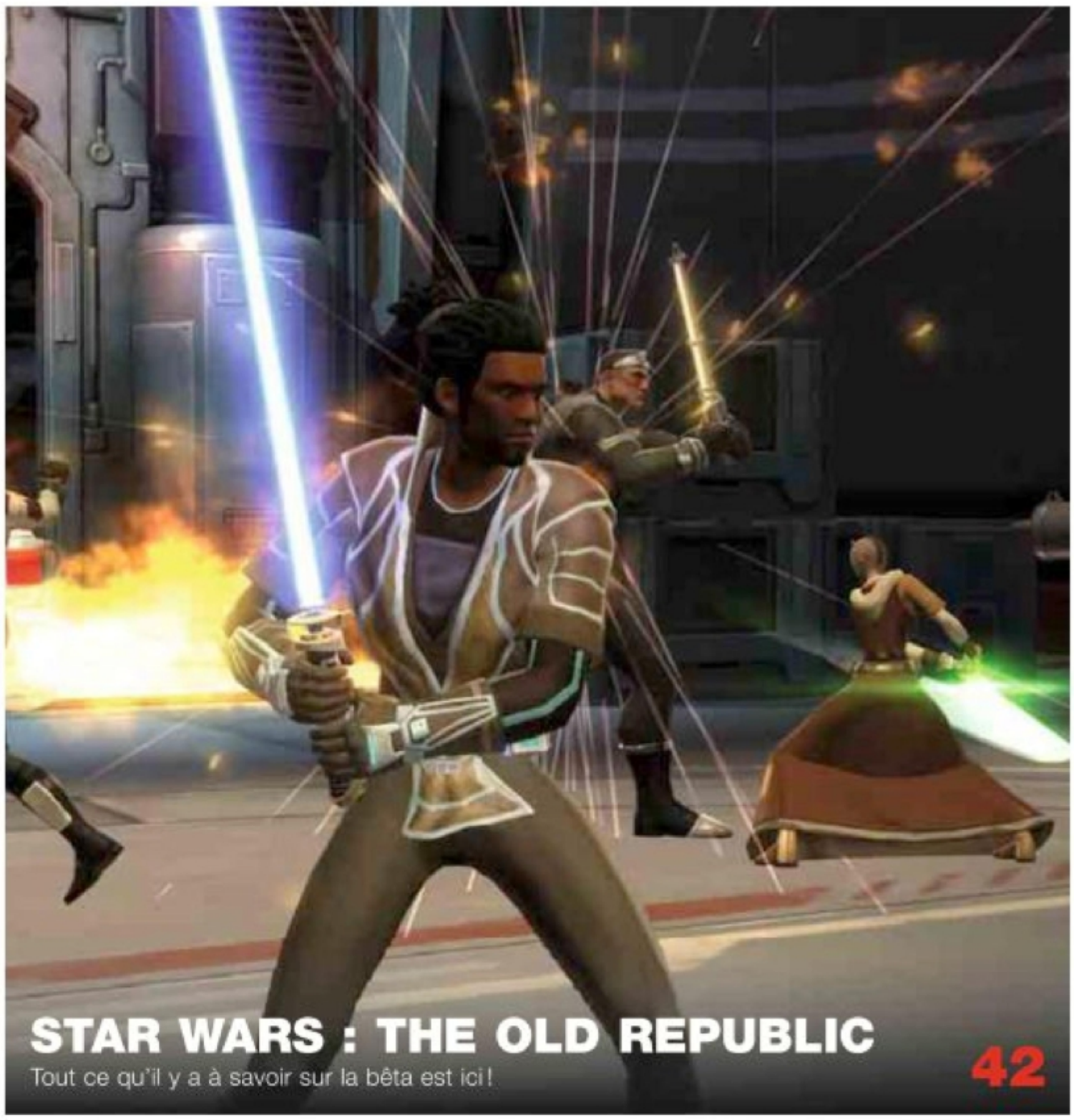
Pandi, Panda !

Si pour beaucoup d'entre vous le père Noël est passé avant l'heure avec *The Elder Scrolls V : Skyrim*, nous n'avons en revanche pas eu cette chance, et le jeu se fait donc toujours attendre sur le banc des tests. La rédaction de *PC Jeux* n'allait cependant pas se faire prier pour vous faire vivre, elle aussi, son Noël avant l'heure. À commencer par un voyage au pays du burger pour découvrir de plus près le prochain add-on de *World of Warcraft*, mais aussi pour s'offrir au détour d'une allée quelques clichés bien mérités de demoiselles court-vêtues. Cosplayers, nous vous aimons, continuez de nous faire rêver !
Cerise sur le gâteau, le futur MMO de BioWare basé sur l'univers de *Star Wars* semble enfin prêt à nous livrer tous ses secrets. Et quoi de mieux que de voir débarquer un pareil cadeau quelques jours avant les fêtes ? En attendant, vous découvrirez dans son dossier dédié tout ce qu'il faut savoir pour visiter sans heurt les quatre coins de sa lointaine galaxie… Un petit tour du côté des tests rassurera les plus impatients d'entre vous sur la qualité des jeux de cette fin d'année. *Battlefield 3*, *Saints Row : The Third*, *NBA 2K12*… Les bons titres sont nombreux et surtout suffisamment diversifiés pour contenter le plus grand nombre. Quelques mots enfin pour pester (pour notre plus grand plaisir) contre nos chers éditeurs qui font subir aux pauvres PCistes que nous sommes des attentes insoutenables et souvent illégitimes… Entendez par là l'arrivée plus que tardive des versions PC de titres multisupport... On concédera malgré tout un effort de la part de certains pour réduire au maximum les délais entre les sorties console et PC. Bonne lecture et au mois prochain !

LA RÉDACTION

Envoyez vos courriers à **PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret**
Adressez vos mails à **pcjeux2@yellowmedia.fr**
Retrouvez-nous sur **www.jvn.com www.pcjeux.fr**

PC JEUX



SOMMAIRE

6 Actus
Annonces, déclarations, chiffres : toute l'actualité du jeu vidéo étalée sur 11 pages bien remplies !

22 Previews
Dernière prise de température avant le verdict final.

34 Dossiers
Notre compte rendu complet de la blizzCon, et de la dernière phase de bêta de *Star Wars : The Old Republic*.

76 Download
Gratuit et légal… Que demander de plus ?

EXTRA-LIFE **78 Mod News**
Vous pensiez avoir fait le tour de vos jeux favoris ? Les moddeurs en ont décidé autrement !

80 Mondes Persistants
On vous dit tout sur *Secret World*, mais chut ! Ne le répétez à personne !

82 Culture
Les expositions sont à l'honneur ce mois-ci, et vos soirées geek sont sauvées.

84 Courrier
Des questions ? Un coup de gueule ? Une confession ? On prend !

55 Tests
Battlefield 3 50
Saints Row : The Third 56
Dungeon Defenders 60
Les Aventure de Tintin : Le Secret de la Licorne 62
NBA 2K12 64
Deus Ex : Human Revolution Le Chaînon Manquant 66
Stronghold 3 67
Cities XL 2012 68
Dead Rising 2 : Off the Record 69
LFP Manager 12 70
Football Manager 2012 71
Les Sims 3 : Animaux & Cie 72
The Cursed Crusade 73

86 Top Jeux
Le top du top des vedettes du PC, classé par genre, s'il vous plaît !

87 Flagrants Délires
Le concours mensuel de vos images délirantes. Faites-nous rêver !

88 Matos Système
Tout ce qu'il faut savoir sur un point essentiel de votre machine.

90 Test Matos
Les nouveautés hardware passées au crible.

92 SOS Matos
Vous avez des problèmes avec votre machine ? Nous avons les solutions.

94 Top Config'
Offrez-vous un PC sur mesure !

96 Votre DVD
Le détail de votre DVD.

98 Prochainement dans *PC Jeux*
Un avant-goût de ce qui vous attend dans notre numéro spécial Noël.

ASUS recommande Windows® 7.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

REPUBLIC OF GAMERS

PC GAMING ROG TYTAN

CONÇU POUR DOMINER

Insubmersible !

Chaque élément du ROG TYTAN est inspiré des sous-marins nucléaires dans un seul but : Dominer le champ de bataille !

TURBO GEAR
Permute instantanément entre 3 modes de performances

Voyant DEFCON
Indique l'état du système par une LED bleue ou rouge

Le navire de guerre TYTAN est équipé de la 2e génération de processeur Intel® Core™ i7 refroidie par watercooling, de Windows® 7 Édition Familiale Premium authentique, d'une carte graphique Nvidia® GTX590 et des technologies Turbo Gear & DEFCON pour atomiser tes adversaires !

4x plus rapide qu'un disque dur classique

Alimentation CPU plus performante & plus fiable

Longévité des composants augmentée

Traitement audio 7.1 haute définition

intel inside
CORE i7
Visuellement Intelligent
★★★★★
Classement du processeur

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

Profitez d'une immersion encore plus grande grâce à la 3D. Encore faut-il posséder l'équipement adéquat (moniteur 120 Hz, carte vidéo compatible et lunettes 3D) !

1 ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS
PLEIN LES YEUX

Les nouvelles aventures du charismatique assassin Ezio sont attendues de pied ferme par ses fans. Sans surprise, notez que l'adaptation cinématographique du jeu a été indirectement confirmée par Sony Pictures qui a réservé pas moins d'une bonne quinzaine de noms de domaine tels que « assassinscreed-film.com ». Malheureusement, rien n'a encore filtré quant au contenu de ce long métrage, que ce soit au niveau du réalisateur, de l'histoire ou encore des acteurs. En ce qui concerne le jeu vidéo, *Assassin's Creed* sera parfaitement jouable en 3D, pour peu que vous soyez équipé du kit 3D Vision de chez nVidia. De quoi vous décoller la rétine, vu la qualité visuelle du titre !

Date annoncée 1er décembre 2012
Notre avis 1er décembre 2012

L'annonce de l'option multi n'a pas été accueillie chaleureusement. BioWare a rapidement rassuré les joueurs en proclamant que le solo restait la priorité.

2 MASS EFFECT 3 MULTI ANECDOTIQUE

Le prochain volet de la série *Mass Effect* ne cesse d'être sur le devant de la scène. BioWare a laissé échapper quelques informations concernant le mode multijoueur « Galaxy at War ». Il s'agit de missions, spécialement réalisées pour l'occasion, à accomplir jusqu'à 4 joueurs en coop. Rien d'exceptionnel en soit, d'ailleurs BioWare a annoncé que l'option multi de *Mass Effect 3* serait avant tout anecdotique ! Concernant les modes de jeu, il semblerait qu'il en existe trois : Action, RPG et Histoire. Reste à voir ce que renferme chacun d'entre eux, car tout ça reste encore bien flou. Vivement que les premières versions débarquent à la rédaction !

Date annoncée 9 mars 2012
Notre avis mars 2012

3 STAR WARS : THE OLD REPUBLIC ACCÈS ANTICIPÉ

Initialement prévu en France deux jours après sa sortie aux États-Unis, le MMO le plus attendu du mois de décembre sortira en fait à la même date en Europe et aux US. Par ailleurs, Electronic Arts a enfin dévoilé des informations sur le fameux accès anticipé dont bénéficieront les joueurs ayant précommandé le jeu il y a de longues semaines. Ceux-ci auront donc le plaisir d'arpenter le monde de *Star Wars* à partir du 15 décembre. Notez qu'EA se réserve le droit de ne pas inviter tous les joueurs à manier du blaster 5 jours avant la sortie de son bébé. Tout dépendra de la date à laquelle vous avez effectué votre précommande.

Date annoncée 20 décembre 2012
Notre avis 20 décembre 2012

Les fans de Jedi en tout genre vont pouvoir tâter du sabre laser quelques jours avant la sortie officielle, qui a enfin été avancée en Europe !

4 DIABLO III COLLECTOR

Le hack'n slash le plus en vue du moment ne cesse de faire de l'œil à sa communauté. Mais les fans s'impatientent et veulent trancher du démon jusqu'à plus soif, et ce n'est pas avec la maigre bêta

és

La version collector de *Diablo III* contiendra tout un tas d'objets convoités par les fans… Le tout emballé dans une jolie grosse boîte !

qu'ils seront rassasiés ! Espérons que Blizzard ajoute un peu de contenu d'ici la sortie de *Diablo III*, toujours prévue pour le début de l'année prochaine. Histoire de faire patienter les foules, le contenu de la version collector a été dévoilé. Outre l'habituelle bande originale, le making of et l'artbook, l'objet convoité par les fans est un crâne de Diablo dont la pierre d'âme plantée dans le front n'est autre qu'une clé USB de 4 Go.

Date annoncée Début 2012
Notre avis Février 2012.

5 COD : MODERN WARFARE 3 LA RANÇON DU SUCCÈS

Alors que la date fatidique de sortie approchait à grands pas, le dernier *Call of Duty* a été mis en vente par différents distributeurs avant l'heure. Une pratique courante lorsqu'il s'agit de blockbusters partant comme des petits pains. Ce qui l'est moins, ce sont les braquages de jeux vidéo. Effectivement, deux camions de transport provenant de la plateforme de distribution Micromania ont été attaqués en région parisienne le premier week-end de novembre. Grâce à cette opération, les braqueurs ont récupéré 6 000 versions de *Modern Warfare 3*. Voilà de quoi organiser un vaste tournoi multijoueur !

Date annoncée 8 novembre 2012
Notre avis 8 novembre 2012

Les amateurs de *Call of Duty* vont directement se servir à la source. C'est bien plus pratique et ça évite d'attendre que le jeu soit disponible en magasin !

Des braqueurs ont récupéré 6 000 jeux de *Modern Warfare 3*

Une phase de bêta ouverte de *Guild Wars 2* devrait arriver quelques semaines après Noël.

6 GUILD WARS 2 SE FAIT DÉSIRER

Une information concernant la date de mise en ligne de la bêta fermée de *Guild Wars 2* circule depuis déjà quelques semaines. De l'aveu de Colin Johanson, game designer d'ArenaNet, il semble que *Guild Wars 2* soit actuellement en alpha fermée en interne. La bêta fermée devrait arriver à la fin de l'année et le retour des joueurs lors de cet événement déterminera le futur planning de ce MMO. C'est-à-dire une date précise pour l'open bêta et pour la sortie du bébé. Ça ne serait pas étonnant que les développeurs choisissent d'offrir l'accès à son MMO aux alentours

CÉDRIC POITOU REMPORTE LE JEU BATTLEFIELD 3

GAGNEZ UN JEU SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Élisez les jeux les plus attendus. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

Nom _____

Adresse _____

Envoyez votre bulletin à
PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE,
101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Per
ou par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr

Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

RÈGLEMENT

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498599836, ayant siège au 4, rue de la Paix, 75002 Paris, exploitant de la marque Yellow Media, sise au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou son classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Battlefield 3*, d'une valeur d'environ 50 euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société M.E.R.7 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

de la sortie de *Star Wars : The Old Republic*, histoire de faire un peu d'ombre à BioWare !
Date annoncée 2012
Notre avis Printemps 2012

7 TOMB RAIDER S'EXPOSE !

Au mois d'octobre dernier, la belle Lara Croft a fêté ses 15 ans d'aventure, sans une ride ! Crystal Dynamics a effectivement organisé une exposition virtuelle dédiée à *Tomb Raider*.

Ce dessin d'Andy Park a été exposé virtuellement pour contribuer aux 15 ans d'anniversaire de la chasseuse de trésor la plus en vogue du moment.

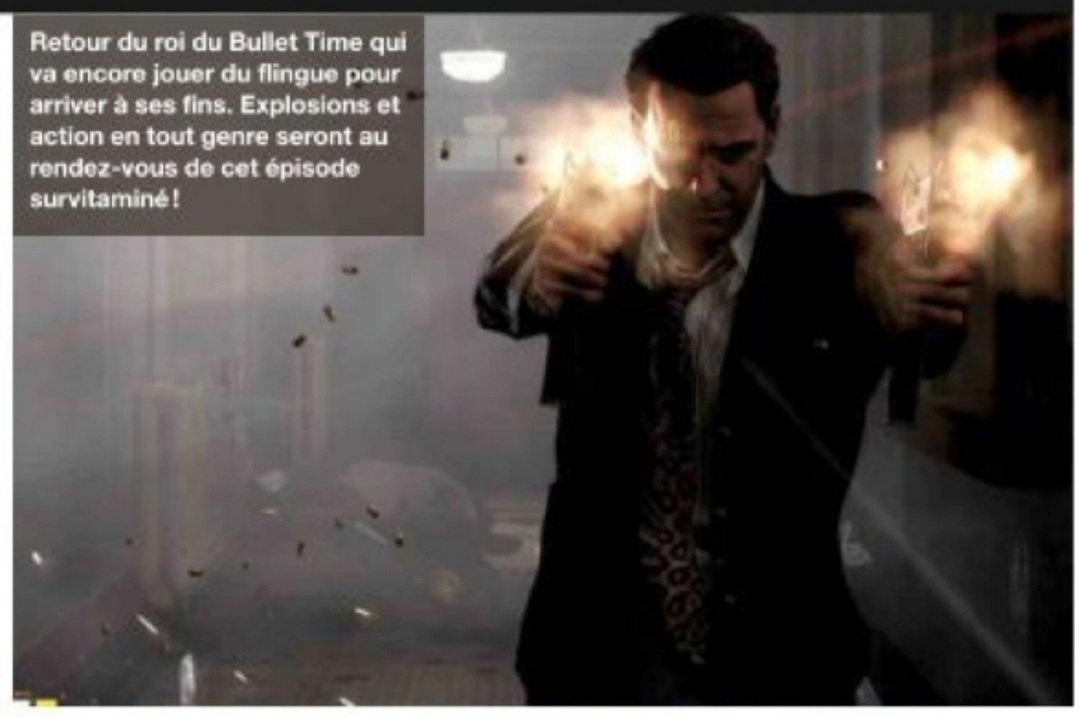
Plusieurs artistes ont pu mettre en avant leurs dessins. Si vous aviez loupé ça, voilà l'adresse du site d'exposition : http://hiptic.com/tombraider15. Concernant le jeu à proprement parler, les développeurs restent encore relativement discrets quant à son contenu ! À leur décharge, ils doivent en garder sous le pied pour quelques effets d'annonce dans les mois qui viennent, vu que *Tomb Raider* ne débarquera pas avant un an !
Date annoncée 2012
Notre avis Printemps 2012

8 GRAN THEFT AUTO V ENFIN ANNONCÉ

Le populaire *GTA* fait son grand retour dans un cinquième épisode qui s'annonce être le plus vaste jamais créé par Rockstar, selon les dires de son fondateur Sam Houser. Vous serez de retour dans la région de San Andreas, à Los Santos, pour être exact. Il s'agit d'une version caricaturale de Los Angeles dans laquelle nous retrouvons tous les ingrédients qui font le succès de la série : un monde ouvert, des missions par dizaines et un mode multijoueur. Les développeurs restent encore très discrets quant au contenu réel de cet épisode et sur les nouveautés apportées. Et, naturellement, aucune date de sortie n'a été officiellement annoncée.
Date annoncée N.C.
Notre avis 2012

9 MAX PAYNE 3 BASIQUE

Ces dernières années, *Max Payne* s'était montré plutôt discret ! Ce troisième volet ne compte pas pour autant rester dans l'ombre. Les développeurs prévoient une aventure truffée d'action où la violence omniprésente s'inclura à merveille dans des scènes dynamiques. Par ailleurs, notez que de nombreuses références aux films d'action viendront égayer *Max Payne 3*. Vous aurez naturellement le loisir d'user et d'abuser de l'effet Bullet Time façon John Woo, qui permet de ralentir l'action pour se sortir de situations difficiles. Bref, tout ça s'annonce assez classique, mais diablement efficace !
Date annoncée Mars 2012
Notre avis Printemps 2012



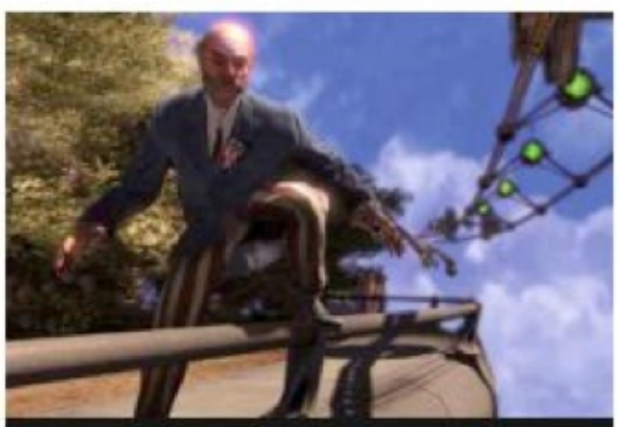
Retour du roi du Bullet Time qui va encore jouer du flingue pour arriver à ses fins. Explosions et action en tout genre seront au rendez-vous de cet épisode survitaminé !

Le cinquième épisode de *GTA* s'annonce être le plus vaste jamais créé par Rockstar.

Retour à Los Santos pour arpenter les rues bondées d'une population éclectique. De la blonde en roller au trader, en passant par ce SDF mendiant une petite pièce !

10 BIOSKOCK INFINITE IMMERSIF

La série *Bioshock* a su s'imposer comme une véritable référence en matière de FPS scénarisé. Si les avis sur le deuxième épisode étaient partagés, la communauté attend beaucoup du troisième volet. Ce dernier se déroule en 1912 dans la ville flottante de Columbia où vous incarnez une sorte de détective nommé Booker DeWitt qui vole à la rescousse d'Élisabeth. Vous devrez alors utiliser les compétences de ce binôme pour tenter de survivre dans ce monde étrange. L'ambiance de Bioshock Infinite promet d'être, une fois de plus, captivante. Il ne reste qu'à s'armer de patience avant d'avoir la version finale entre les mains !
Date annoncée 2012
Notre avis Printemps 2012



Ambiance glauque et saisissante pour ce nouveau volet de *Bioshock* qui s'annonce très prometteur.

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Dernière ligne droite

La fin d'année se fait sentir dans votre classement des dix plus attendus de ce numéro. Dites adieu à *Battlefield 3* et bonjour à *GTA V* et autres *Bioskock*. Un classement logique qui devrait connaître un chamboulement peu avant les fêtes avec la disparition des titres les plus tenaces. *Star Wars : The Old Republic* et *Diablo III* s'offrent également une remonté bien méritée. Qu'ils en profitent !

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1 (+2)	*Assassin's Creed : Revelations*	17%	Décembre 2011
2 (+3)	*Mass Effect 3*	16%	Mars 2012
3 (+3)	*Star Wars : The Old Republic*	14%	Décembre 2011
4 (+4)	*Diablo III*	12%	2012
5 (+2)	*Call of Duty : Modern Warfare 3*	11%	Novembre 2011
6 (+3)	*Guild Wars 2*	8%	2011/2012
7 (+3)	*Tomb Raider*	7%	2012
8 (E)	*Gran Theft Auto V*	6%	2012
9 (E)	*Max Payne 3*	5%	2012
10 (E)	*Bioshock Infinite*	4%	2012
PRESQUE	*Anno 2070*	3%	2012

ALIENWARE | ALL POWERFUL*
* Tout en puissance

METS TOI EN CHASSE

Compatibilité 3D. Ecran HD

Boosté par des processeurs Intel® Core™ i7 de 2e génération, le Alienware M17X te donnera l'avantage.

OPTE POUR LE SYSTÈME M17X.
DOMINE TES ADVERSAIRES.

Ce processeur peut gérer aussi bien la HD que la 3D[1]. Sa vitesse adaptative et sa réactivité de premier ordre font du processeur Intel® Core™ i7 de 2e génération le choix idéal pour des performances visiblement intelligentes au top.

Choisissez ce système maintenant sur www.Alienware.fr ou appelez : 0 825 839 160

Appelez du lundi au vendredi de 9h à 19h.
Numéro Indigo : 0.15 €TTC /min.

[1] La compatibilité 3D nécessite un écran large LCD WLED Full HD 120 Hz en 3D, un système graphique NVIDIA® et une carte graphique NVIDIA.
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

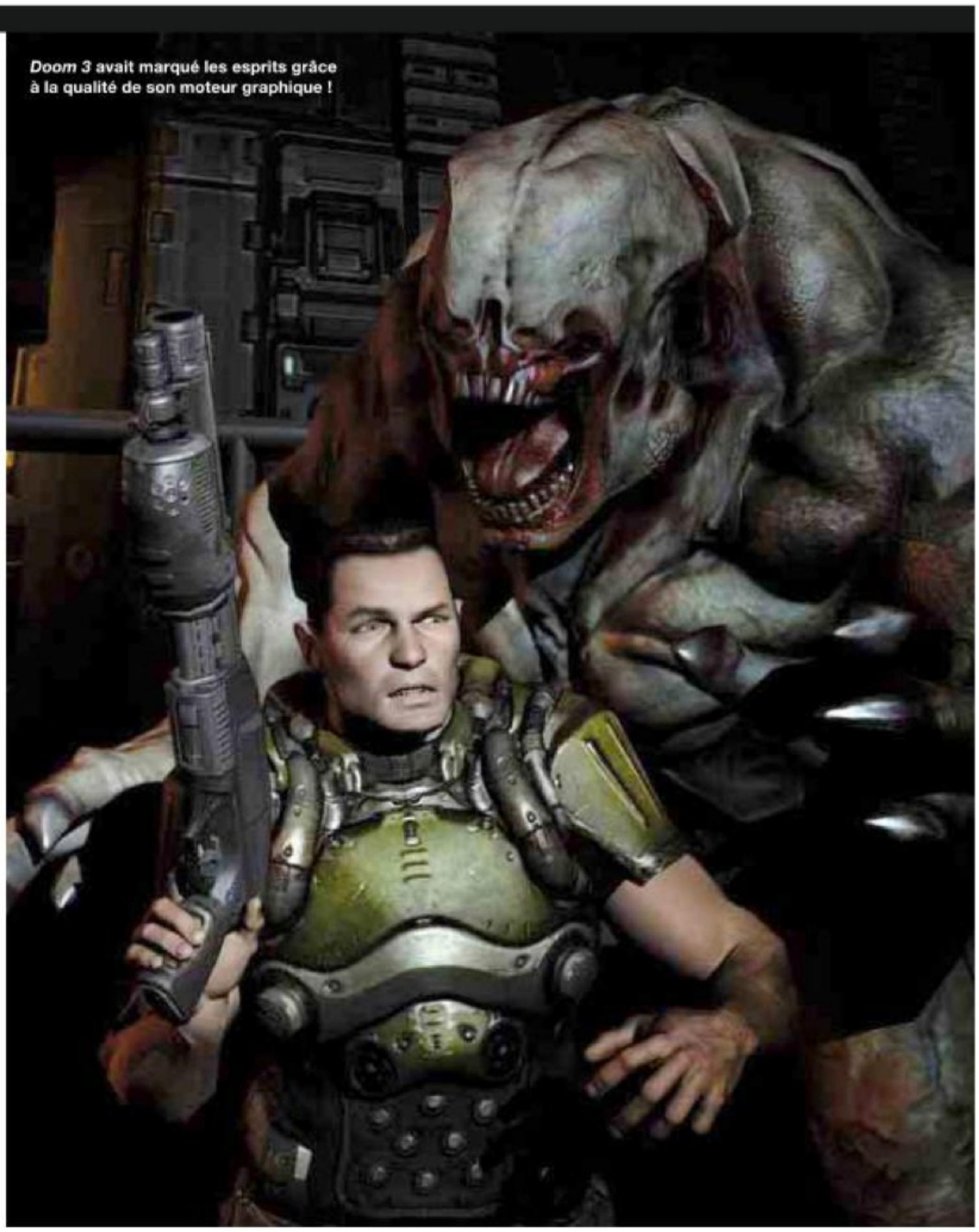
intel inside™ CORE™ i7 Visuellement Intelligent

Doom 4

En hibernation

Les plus jeunes d'entre vous ne s'en souviennent probablement pas, mais 1993 a été une année exceptionnelle en matière de jeu PC. Notamment avec l'arrivée du légendaire *Doom* ! Un FPS détonnant qui a créé un engouement considérable en matière de shooter en vue à la première personne. Malheureusement, depuis la sortie de *Doom 3* en 2005, la série est pour ainsi dire au point mort ! John Carmak, son concepteur, avait pourtant annoncé en 2010 que le développement de *Doom 4* avançait plus vite que prévu. Tout le monde s'attendait donc à voir quelque chose apparaître dans les mois à suivre… Rien, nada, même pas le canon d'un flingue ou le corps d'un démon criblé de balles ! Pire que ça, selon les dernières rumeurs, le développement de ce titre aurait carrément été mis en stand-by. La raison de cette mise au point mort serait *Rage*. Le petit dernier d'id Software n'aurait pas eu le succès escompté, et ses ventes décevantes auraient eu un impact sur le développement de *Doom 4*. Info ou intox ? Rien n'est encore confirmé du côté des développeurs. Au contraire, le vice-président de Bethesda, Peter Hines, a affirmé qu'aucun jeu id Software n'avait été annulé. Affaire à suivre !

À RETENIR
Éditeur id Software
Développeur id Software
Sortie prévue N. C.


Doom 3 avait marqué les esprits grâce à la qualité de son moteur graphique !

BUSINESS

Certains d'entre vous doivent se souvenir de *Mythos*.
Vous savez, ce hack'n slash à la sauce MMO sorti il y a à peine quelques mois dans la langue de Molière, sous les couleurs de Frogsters, un éditeur réputé pour son portail proposant un vaste choix de Free to Play ? Malheureusement, le manque de popularité de *Mythos* l'a conduit à la mort ! Étant donné le peu de joueurs qu'il a réussi à rassembler, ses serveurs ont été fermés à la fin du mois d'octobre, et ce, malgré la présence d'un item shop. Les quelques accros à ce titre auront droit à une clé bêta d'Eligium et du contenu pour *Runes of Magic* en guise de compensation.

Portal 2

DCL pour créateurs

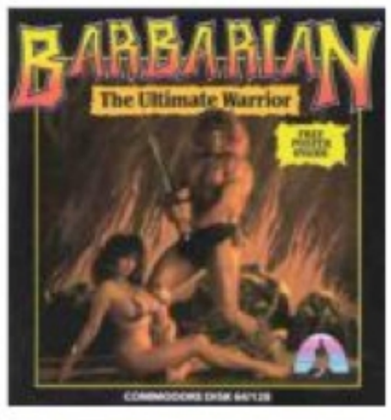
On sait à quel point une communauté peut faire vivre un titre longtemps après sa sortie, grâce aux divers éditeurs de maps fournis avec les jeux. Une rumeur circulait depuis un moment sur un éventuel éditeur simplifié pour *Portal 2*. Les bruits de couloirs viennent donc d'être officialisés par Valve. Le développeur vient en effet d'annoncer la mise à disposition, début 2012, d'un DLC pour *Portal 2*. Du contenu téléchargeable qui inclura donc ce fameux éditeur permettant aux joueurs de créer des niveaux de manière très facile. Vos créations, qu'elles soient destinées au mode solo ou au mode coop, seront mises à la disposition des autres joueurs via un outil communautaire. Voilà qui devrait mettre en avant vos talents de level designer !

À RETENIR
Éditeur Valve
Développeur Valve
Sortie prévue Janvier 2012

Vous allez pouvoir laisser libre cours à votre imagination en créant vos propres niveaux.

En vrac !

Barbarian
>Avis aux nostalgiques et autres gamers à la chevelure poivre et sel ! Le bon vieux *Barbarian* de 1987 dans lequel vous vous amusiez à découper la tête de votre adversaire après un duel acharné à l'épée revient en novembre dans une version totalement nouvelle, selon Anuman.



msi™

Simplifiez votre PC

Windows 7

WHO WILL YOU BECOME?*

msi

GAMING G SERIES

msi

LIMITED EDITION

GAMING G SERIES

msi

GT780DX

Edition Limitée avec casque 5hv2, souris Xai
et tapis de souris Steelseries.

steelseries
professional gaming gear

Sound by
DYNAUDIO

THX
TruStudio PRO

MSI GT780DX équipé de la technologie processeur Intel® CoreTM i7. MSI GT780DX est préinstallé avec Windows® 7 Edition Familiale Premium. MSI recommande la mise à jour vers Windows® 7 Professionnel Authentique.

* Qui veux-tu devenir ?

fr.msi.com

FINAL FANTASY XIV ONLINE

Nouvelle version

Souvenez-vous : il y a environ un an, Square Enix sortait en grande pompe son deuxième MMO basé dans l'univers de *Final Fantasy*. Après un *FFXI Online* qui avait su trouver sa communauté, le légendaire développeur nippon comptait en remettre une couche avec *FFXIV Online*. Malheureusement, ce MMO au design enchanteur, doté d'un univers accrocheur et connu par des millions de fans à travers la planète n'a pas tenu son pari : rassembler un maximum d'amateurs de *FF*. Le jeu étant loin d'être attractif, la communauté n'a pas suivi et les serveurs ont été rapidement désertés. Une véritable douche froide pour Square qui a dû réagir au plus vite en prolongeant la période d'essai et en tentant de changer certains membres clés dans l'équipe de développement. S'engage alors une vaste campagne de communication à coup de lettres entre le studio et la communauté. Le but étant de rassurer les joueurs en annonçant de nombreuses mesures visant à améliorer considérablement *FFXIV*. D'importantes mises à jour sont développées les mois suivants, des annonces de refonte du système de combat et autres sont tentées… mais rien n'y fait, la mayonnaise ne prend pas ! À croire qu'une page s'est tournée dans la tête des accros de MMO, laissant derrière eux un *FFXIV Online* bancal. Square a d'ailleurs annoncé que l'échec de ce titre a entaché l'image de la licence. Aujourd'hui, le délai de remise en route gratuite de ce monde persistant touche à sa fin, et Square Enix vient d'annoncer que *FFXIV* allait retrouver son système d'abonnement mensuel d'ici la fin de l'année. Les développeurs annoncent d'ores et déjà qu'une nouvelle version apparaitra d'ici l'été 2012. Au menu des réjouissances, on devrait voir un *FFXIV* avec un moteur graphique amélioré, une refonte de l'interface et des zones, ainsi que la mise en place de nouveaux serveurs. L'aventure ne semble donc pas encore totalement terminée pour *Final Fantasy Online* !

FFXIV devrait retrouver son système d'abonnement mensuel.

À RETENIR
Éditeur Square Enix
Développeur Square Enix
Sortie prévue Eté 2012

Le dernier titre en date de Cyanide tiré du jeu de plateau *Confrontation* !

Confrontation

Il sort de l'ombre

Après la sortie du *Trône de Fer*, un jeu de rôle tiré du roman de George R. R. Martin, Cyanide décide de sortir *Confrontation*, un jeu d'action-stratégie tiré du jeu de plateau éponyme. Les développeurs ont tout de même été clairs en annonçant qu'il ne s'agit pas d'une adaptation basique du plateau vers le numérique. Cyanide se sert naturellement de l'univers, mais une certaine liberté a été gardée concernant certains systèmes de jeu. Durant la campagne solo, vous incarnerez le peuple du Griffon en conflit avec celui du Scorpion. Vous serez à la tête d'une équipe de quatre personnages qui devra évoluer dans diverses maps. Vous serez alors confronté à des ennemis prêts à en découdre qu'il faudra éliminer en évitant de foncer tête baissée dans la mêlée. Cyanide a prévu des combats orientés sur la tactique durant lesquels un mode pause a été implémenté, à l'instar de *Baldur's Gate* ! Vous aurez l'occasion de devoir gérer un brouillard de guerre, et de prendre en compte les bonus de certains personnages en fonction de leur placement. Vous devrez également tenir compte de l'évolution de vos avatars et améliorer leurs caractéristiques afin d'être le plus efficace possible. Notez qu'il n'y a pas de système de loot à proprement parler, mais de l'équipement sera disponible pour vos personnages, ainsi que des runes pour améliorer leur puissance. Sachez enfin que ce titre, qui est passé quelque peu inaperçu, est disponible depuis le mois de novembre.

À RETENIR
Éditeur Focus
Développeur Cyanide
Sortie prévue Novembre 2011

En vrac !

Prison Architect

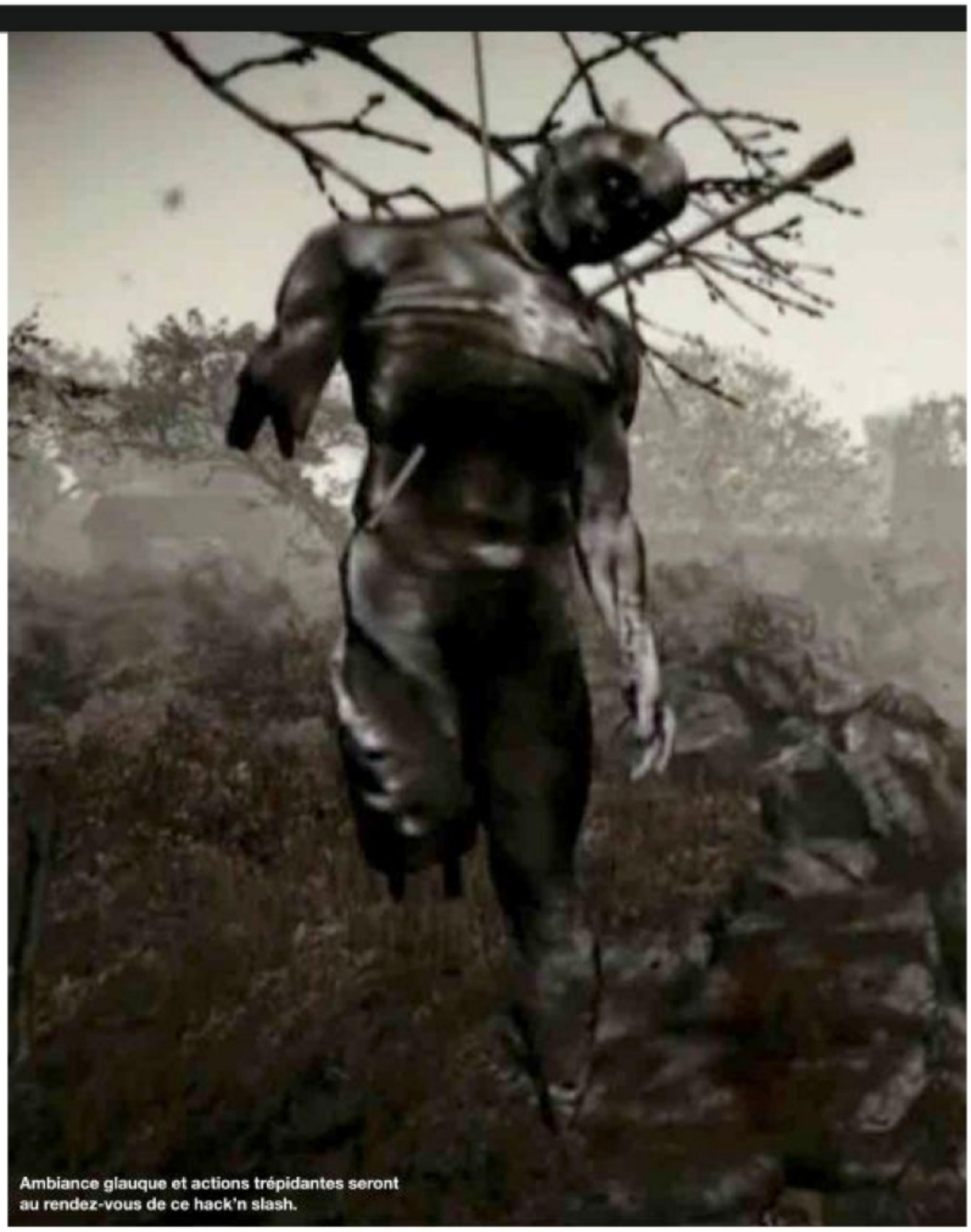
>Vie ma vie de taulard.
Le studio indépendant Introvision travaille actuellement sur un titre nommé *Prison Architect*. Il s'agit d'un projet dans lequel le joueur pourra créer et gérer sa propre prison. Voilà peut-être un produit qui déclenchera des vocations chez certains ? Allez savoir !

Umbra

Independance Game

Si vous pensiez encore qu'il fallait faire partie d'une structure importante pour se lancer dans un projet vraiment digne de ce nom, vous vous fourriez votre souris dans l'œil. En effet, du talent et de la motivation suffisent bien souvent à se démarquer.
C'est en tout cas ce que tentent de démontrer les développeurs indépendants qui se sont lancés dans la création d'*Umbra*.
Il s'agit d'un hack'n slash tournant grâce au CryEngine 3, le moteur de *Crysis 2*.
Dans un monde postapocalyptique, la race humaine a quasiment disparu ! Une poignée de survivants s'escrime à chercher des ressources et des objets pour rester en vie. On nous promet un jeu supportant aussi bien le mode solo que le mode multijoueur, avec un développement de personnages totalement libre, sans restriction de classes. Vous aurez ainsi l'occasion de créer vos propres armes, vos propres armures et vos propres sorts pour être le plus efficace possible.
Par ailleurs, le monde dans lequel vous progresserez évolue au rythme d'un système de jours et de nuits et s'avère, en plus, agrémenté de diverses intempéries. Évidemment, tout ça semble plutôt joli et tape-à-l'œil avec des effets visuels qui en jettent, mais reste à voir ce qu'*Umbra* donnera concrètement.
Réponse dans les mois qui viennent !

À RETENIR
Éditeur Indépendant
Développeur Indépendant
Sortie prévue N. C.


Ambiance glauque et actions trépidantes seront au rendez-vous de ce hack'n slash.

BUSINESS

Project Zomboid est un projet de jeu indépendant qui n'a apparement pas le vent en poupe. Son développement capote suite aux déboires qu'ont subis les créateurs de *The Indie Stone* après une série d'attaques pirates. Mais ce n'est pas tout, puisqu'il y a peu de temps, deux des développeurs ont été victimes d'un cambriolage dans leur appartement. Leurs PC portables ont été dérobés et c'est plusieurs mois de travail qui viennent donc de s'envoler. Reste que la communauté qui soutenait le projet en injectant des dons pour financer une partie de son développement se sent désabusée et n'hésite pas à exprimer son mécontentement sur la toile.

Microsoft Flight

Du vol pour tous !

Décidément, les simulateurs ont décidé de faire un come-back fracassant ce mois-ci. Après l'annonce de *Space Shuttle 2*, c'est au tour de la firme de Bill Gates de remettre en avant son *Microsoft Flight* ! Un titre qui avait été annoncé à la Game Convention de Cologne en 2010 avant de se fondre dans la masse et de disparaitre totalement des communiqués. Depuis, les développeurs ont jeté une poignée d'images pour attirer l'attention sur ce simulateur de vol à l'allure de *Flight Simulator*. Sachez que Microsoft a décidé de rendre ces balades aériennes plus attractives et abordables pour le commun des mortels. Ceci en se basant simplement sur le plaisir de voler. Que les fans se rassurent, tout cela reste une simulation, et il ne sera pas question de faire tout et n'importe quoi à bord des différents coucous disponibles.

À RETENIR
Éditeur Microsoft
Développeur Microsoft
Sortie prévue N. C.

Microsoft prévoit, avec *Flight*, une simulation de vol plus abordable qu'à l'accoutumée.

En vrac !

Dofus
>Ankama vient d'annoncer l'arrivée d'un nouveau système JcJ nommé Kolizeum pour son MMO tactique *Dofus* ! Vous aurez l'occasion de participer à des combats à 3 contre 3 avec un système de matchmaking organisant les combats entre équipes de même niveau. Sans surprise, *Dofus* intègre son système d'arène à sa sauce !

Fiesta

„Fiesta Online multiplie
les bonnes idées“
jeuxvideo.com

Fiesta Online

est maintenant disponible dans votre navigateur !

fiesta.gamigo.fr/spawnapps/

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2010 Ons On Soft. All rights reserved.

JOUEZ GRATUITEMENT SUR
FIESTA.GAMIGO.FR

ons on SOFT FUN & JOY

gamigo

HENRY CAVILL

STEPHEN DORFF

LUKE EVANS

ISABEL LUCAS

KELLAN LUTZ

FREIDA PINTO

MICKEY ROURKE

PAR LES PRODUCTEURS DE 300

LES IMMORTELS

LES DIEUX ONT BESOIN D'UN HÉROS

AU CINÉMA LE 23 NOVEMBRE

METROPOLITAN FILMEXPORT

www.lesimmortels-lefilm.com

Disponible en 3D dans les salles équipées

RELATIVITY

Bientôt, vous ne décollerez plus de *GTA V* parce que...
>On retrouve la ville de San Andreas >La map proposée s'annonce vaste, très vaste >L'histoire du père de famille repenti est déjà immersive

GTA V

Retour à San Andreas

Une minute et vingt-cinq secondes… pour combler 36 mois d'attente. Voilà comment Rockstar, trois ans après le quatrième volet, a dévoilé au monde entier les contours du cinquième et très attendu épisode de *GTA V*. Certes, c'est un peu court, notamment pour les amoureux de la franchise. Mais la vidéo publiée au début du mois de novembre par le studio américain réussit toutefois à distiller quelques précieuses informations ici et là.

L'action de ce cinquième volet de *GTA* se déroulera à San Andreas, une ville déjà mise à profit en 2005. Très proches, à l'époque, de l'Amérique des années 1990, les lieux explorés se veulent cette fois beaucoup plus contemporains. On ne sera donc pas étonné de croiser des Audi R8, de passer à côté de maisons à vendre, de se retrouver en pleine saisie immobilière ou encore d'atterrir sur un green de golf. La map dévoilée dans ce trailer nous a paru bien plus vaste que celle proposée il y a six ans, une impression renforcée par les apparitions d'avions, d'hélicoptères ou d'hydravions dans cette vidéo. Si le terrain de jeu s'annonce différent, il en est de même pour le héros principal de la trame à venir. Car *GTA V* ne marque pas le retour de C. J.

Il nous propose, en revanche, d'incarner un père de famille bien décidé à tourner la page d'une vie remplie de magouilles en tout genre. « Pourquoi j'ai déménagé ici ? Sans doute pour la météo », raconte l'intéressé en début de vidéo. « Je voulais prendre ma retraite, venir ici avec ma famille, être un père. » Les images aperçues quelques secondes plus tard, dévoilant notre futur protagoniste déguisé en dératiseur et armé jusqu'aux dents, laissent penser que l'heure de la retraite n'a pas encore sonné pour ce sosie de Tommy Vercetti, le héros de *GTA Vice City*. Ce dernier sera-t-il au rendez- vous ? Rien n'est moins sûr. Ce qui l'est, en revanche, c'est le réel potentiel de ce *GTA V*, sensiblement similaire d'un point de vue graphique à son prédécesseur. Mais déjà diablement séduisant.

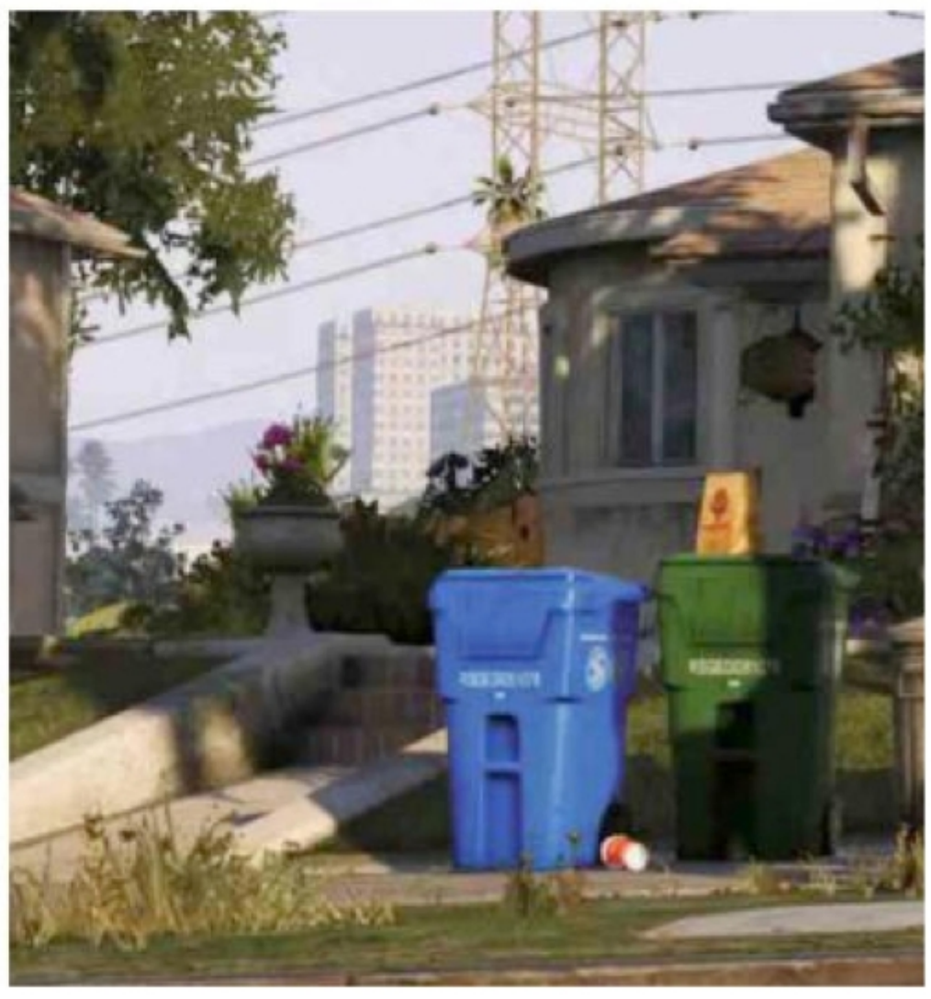
ALIX DULAC

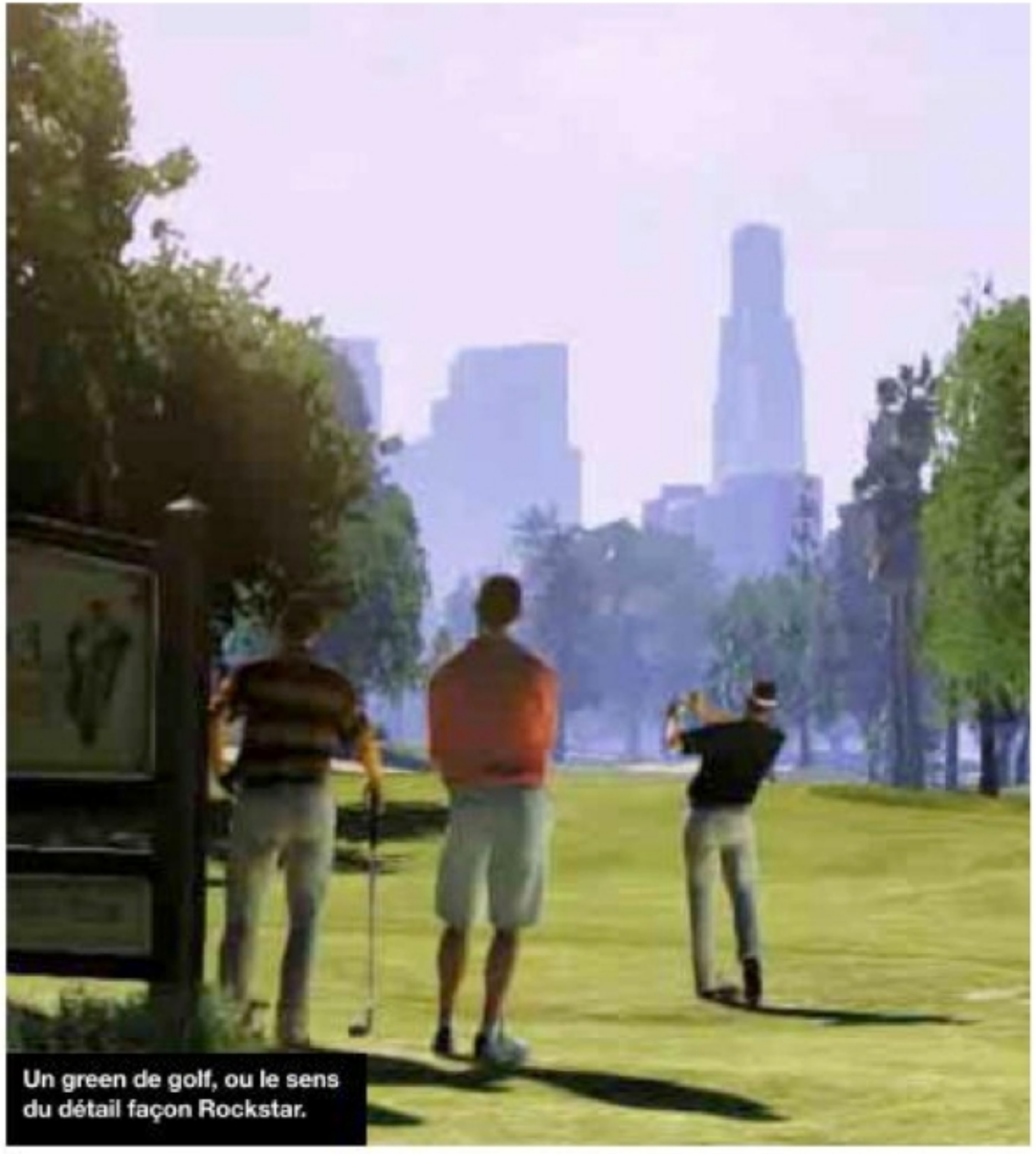
À RETENIR
Éditeur Rockstar
Développeur Take 2 Interactive
Sortie prévue 2012

Et si cet homme marqué n'était autre que Tommy Vercetti ?

Chassez le naturel, il revient au galop.

Les voitures sont désormais plus contemporaines.





Un green de golf, ou le sens du détail façon Rockstar.

Les maisons à vendre ou les fameuses "foreclosure".

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.67.29.68.19
WWW.CENTURY-SOFT.COM

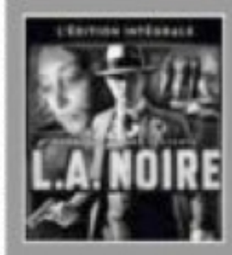
PC CD/DVD JEUX neufs version française

nouveautés à paraître

	prix Euros
ANNO 2070	46.00
ASSASSIN S CREED révélation	46.00
BATMAN arkham city	46.00
BATTLEFIELD 3 *	47.00
CALL OF DUTY 8 warfare 2 *	55.00
IRON FRONT libération 1944	29.00
L.A. NOIRE l'édition intégrale	46.00
LEGO HARRY POTTER 5 à 7	29.00
NCIS	29.00
NEED FOR THE SPEED the run	47.00
SAINTS ROW THE THIRD	46.00
SEIGNEUR annea guerre nord	46.00
SONIC GENERATIONS	32.00
STRONGHOLD 3	45.00
THE ELDER SCROLLS 5 skyrim	46.00
TRAINZ SIMULATOR railroad 12	29.00
TRINE 2	20.00

A NEW BEGINNING	37.00
AGE OF EMPIRE 3 l'intégrale	29.00
AGGRESSION reign over euro	19.00
ALPHA PROTOCOL *	20.00
ANNO 1404 *	19.00
ANNO 1404 scén venise	25.00
ARMA 2 reinforcements	29.00
ARTHUR ET LA VENGEANCE	19.00
ASSASSIN S CREED 2 *	20.00
ASSASSIN S CREED 3	29.00
AVATAR *	20.00
AXIS & ALLIES	19.00
BATTLEFIELD bad company 2	26.00
BIOSHOCK 2 * rapture	19.00
BLACK MIRROR 2	29.00
BLACK MIRROR 3	29.00
BLOOD STONE 007	20.00
BLUR	19.00
BRINK *	20.00
BULLETSORM *	20.00
CALL OF DUTY 4 modern war	29.00
CALL OF DUTY 5 world at war	29.00
CALL OF DUTY 6 modern wa*	29.00
CALL OF DUTY 7 black ops *	55.00
CALL OF JUAREZ the cartel *	29.00
CHESS ACADEMIE édit pro	29.00
CITIES IN MOTION	20.00
CITIES XL *	29.00
CITIES XL 2012 *	36.00
CIVILIZATION V *	29.00
CIVILIZATION 4 l intégrale	19.00
CODENAME PANZERS cold *	19.00
COMMAND & CONQUER 4 *	20.00
COMPANY HEROES + 2 scén	15.00
CONQUEST of the americas	37.00
CRASHTIME 4	29.00
CRYSIS 2 *	20.00
DAWN OF WAR 2 complete *	46.00
DEAD ISLAND	46.00
DEAD SPACE 2 *	20.00
DEUS EX human revolution *	46.00
DIRT 3 *	29.00
DISCIPLES 3	37.00
DIVINITY 2 the dragon knight	37.00
DRAGON AGE ORIGINS	20.00
DRAGON AGE origin épisode	25.00
DRAGON AGE 2 *	20.00
DRAKENSANG the river time	29.00
DRIVER 5 san francisco *	45.00
DUNGEON SIEGE 3 *	45.00
DUKE NUKEM FOREVER *	20.00
EARTH 2160 universe édition	19.00
F1 2011 *	45.00
FABLE 3 *	37.00
FALLOUT NEW VEGAS *	25.00
F3AR *	39.00
FIFA 11	20.00
FIFA 12	47.00
FIFA MANAGER 12 *	47.00
FLIGHT SIMULATOR X	20.00
FLIGHT SIMULATOR X + scén	29.00
FOOTBALL MANAGER 2011	29.00
FOOTBALL MANAGER 2012	47.00
GRAY MATTER	37.00
GTA IV l'integrale*	37.00
HARRY POTTER reliques mort	19.00
HEROES of might& magic 6*	46.00
HOMEFRONT *	20.00
JAMES BOND quantum sola	19.00
KANE & LYNCH 2 dogs days	46.00
L ENTRAINEUR 2010 édit spé	15.00

LEFT 4 DEAD *	25.00
LEFT 4 DEAD 2 *	20.00
LEGO INDIANA JONES 2	20.00
LEGO STARWARS 3 clone war	29.00
LEISURE suit larry box office	20.00
LES AVENTURES DE TINTIN	36.00
LES EXPERTS complot las veg	16.00
LES SIMS 2	19.00
LES SIMS 3 *	47.00
LES SIMS 3 animaux & cie	37.00
LES SIMS 3 destination avent	34.00
LES SIMS histoires collection	15.00
LES SIMS MEDIEVAL	46.00
LFP MANAGER 11 *	20.00
LOST HORIZON	19.00
MAFIA 2 *	19.00
MAKING HISTORY	15.00
MASS EFFECT 2	29.00
MEDAL OF HONOR	20.00
NAIL D	20.00
NAPOLEON TOTAL WAR *	29.00
NECROVISION *	25.00
NEED FOR SPEED SHIFT 2 *	20.00
NIKOPOL foire immortels	25.00
OFFICERS	15.00
OPERATION FLASHPOINT 2	19.00
OPERATION flashpoint red riv	29.00
ORDER OF WAR *	19.00
PANZER ELITE édition spécial	15.00
PATRICIAN IV *	37.00
PENUMBRA GOLD 1 + 2	20.00
POKER SIMULATOR	25.00
PRINCE PERSIA sables oubli *	20.00
PRO CYCLING MANAGER 11	29.00
PRO EVOLUTION SOCCER 11	20.00
PRO EVOLUTION SOCCER 12	46.00
PROGRAM cérébral intégrale	39.00
PROTOTYPE	25.00
RAGE 2 *	46.00
RAVEN SQUAD hidden dagg	29.00
RED FACTION armageddon *	20.00
RED ORCHESTRA 2 *	29.00
ROGUE WARRIOR	25.00
ROME TOTAL WAR + scén	20.00
RUNAWAY 3 a twist of fate	20.00
RUSH FOR BERLIN	15.00
SACRED 2 gold *	25.00
SAM & MAX saison 3	34.00
SBK 2011 superbike world	30.00
SECTION 8 *	20.00
SHELLSHOCK 2	20.00
SHERLOCK HOMES trilogie	25.00
SHOGUN 2 TOTAL WAR *	39.00
SILENT HUNTER 5 *	20.00
SILVERFALL édition intégrale	25.00
SINGULARITY	19.00
SINS OF SOLAR empire trinity	29.00
SNIPER GHOST WARRIOR	20.00
SOS FANTOMES	20.00
SPACE MARINE warhamme *	46.00
SPACE SIEGE	10.00
SPLIT SECOND VELOCITY	19.00
STARCRAFT 2 *	52.00
STARWARS KOTOR 2	29.00
STARWARS pouvoir force 2	29.00
STARWARS republic comma	29.00
STILL LIFE 2	19.00
SUPREME COMMANDER gold	19.00
SUPREME COMMANDER 2 *	20.00
TALES OF MONKEY ISLAND	37.00
TEST DRIVE UNLIMITED 2 *	29.00
THE CURSED CRUSADE	37.00
THE NEXT BIG THING *	37.00
THE KING CRUSADE	29.00
THE SABOTEUR	29.00
THE SETTLERS 7 *	29.00
THE WITCHER édit platinum	20.00
THE WITCHER 2 *	39.00
THRILLVILLE le parc en folie	15.00
TONY CLANCY S HAWX 2 *	16.00
TRANSFORMER 3 cybertron	20.00
TWO WORLDS 2	46.00
VELVET ASSASSIN *	19.00
VENETICA	19.00
VIRTUA TENNIS 2009	20.00
WANTED CORP	29.00
WORLD IN CONFLICT + scén	29.00
WORLD RALLY Championship	26.00
WORLD RALLY Champion 2	37.00
X SUPERBOX intégrale série X	47.00
X-MEN ORIGINS wolverine	25.00
ZOO TYCOON 2 l'intégrale	29.00



CD PROMO

NOUVEAUTES

DEAD RISING 2	16.00
LOST PLANET 2	16.00
OBLIVION 5th anniversary	20.00
RESIDENT EVIL 5	16.00
R.U.S.E. *	16.00
TRON EVOLUTION *	16.00

16 Euros

2142 BATTLEFIELD
AGE OF EMPIRE 1 + 2 + scén
ALIAS
ALIENS VS PREDATOR
ALPHA PRIME *
ANNO 1701
AURORA WATCHING
BATMAN arkham asylum
BATTLE FOR THE PACIFIC
BORDERLANDS *
BROTHERS IN ARMS 3
BULLY SPECIAL EDITION
BURNOUT PARADISE *
C&C ALERTE ROUGE 3 *
C&C 3 guerres du tiberium
CALL OF DUTY + scén deluxe
CALL OF DUTY 2 + scénario
CALL OF JUAREZ 2
CLIVE BARKER S JERICHO
COLONIZATION
COMMANDER EUROPE AT WAR
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
COMPANY OF HEROES
CONFLICT DENIED OPS
CRYSIS *
DAMNATION
DAWN OF WAR 2 GOTY *
DEMIGOD
DRACULA ORIGIN
ENEMY TERRITORY quake war
FAR CRY 2 *
FEAR 2 project origin *
FOOTBALL MANAGER 08
FRONT MISSION EVOLVED
FRONTLINES FUEL OF WAR
FUEL
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
GTA SAN ANDREAS
HAMMER AND SICKLE
HARRY POTTER prince de kang
HEAVEN & HELL
HEROES OVER EUROPE
HOSPITAL TYCOON
IL2 STURMOVIK 1946
JACK KEANE
JUST CAUSE
KANE & LYNCH dead men
KING S BOUNTY legend
LE MONDE DE NARNIA 2
LE PARISIEN 2 *
LE PIC ROUGE
LEGENDARY *
LFP MANAGER 2010 *
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR GOLD
METRO 2033 *
MERCENARIES 2 *
MOTO GP 7
MX VS ATV REFLEX *
NBA LIVE 2007
NBA 2K9 *
NEED FOR SPEED SHIFT
OVERLORD 2
PARIAH
PRINCE OF PERSIA sablout
PRISON TYCOON 2
PROJECT FREEDOM
RACE DRIVER GRID
RAINBOW SIX VEGAS 2
RED FACTION 2 guerilla *
RISE OF THE ARGONAUTS
RUNAWAY 2
QUAKE 4
SACRED GOLD
SBK 09 SUPERBIKE
SAINTS ROW 2 *
SCARFACE
SHAUN WHITE snowboarding
SILVERFALL
SOLDIER OF FORTUNE 3
SPELLFORCE 2
STALKER CHERNOBYL
STARWARS BATTLEFRONT 2
STRANGER
STRANGLEHOLD
STREET FIGHTER IV
SUDDEN STRIKE 3
TERMINATOR renaissance
THE SETTLERS 6
TRAN QUEST GOLD
TOM CLANCY S ENDWAR
TOM CLANCY S HAWX
TOMB RADER 10TH
TOMB RADER underworld
TROPICO 3
VANCOUVER 2010
VIRTUA TENNIS 3
WANTED les armes du destin
WARRIORS OROCHI
WOLFENSTEIN
WORLD OF ZOO

20 Euros

AGE OF EMPIRE 3
AGE OF MYTHOLOGY gold
ALONE IN THE DARK 5 *
ARTHUR et les minimoys
BATTLESTATION MIDWAY
BLOOD BOWL
BUCCANEER
CEVILLE
FABLE the lost chapter
FALLOUT 3
FIFA 2010
HEROES annihilated empire
LFP MANAGER 11 *
MIRROR S EDGE *
MY SIMS
NEED FOR SPEED hot pursuit *
PRO CYCLING MANAGER 09
PRO EVOLUTION SOCCER 10
PURE
SBK 10 SUPERBIKE
TYCOON CITY NEW YORK

Catalogue consoles, PS3, Xbox ... gratuit sur simple demande

PORT GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

* Activation produit, connexion Internet requise

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

CENTURY SOFT 9 ALL DES CLAUZELS 34980 COMBAILLAUX

NOM ..... TITRES ..... PRIX .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
CP ..... TEL .....
VILLE .....
CONNEXION INTERNET ❒ OUI ❒ NON
❒ CHEQUE ❒ MANDAT Signature:
❒ CARTE BLEUE Date d'expiration : ..... Code : .....
No ..... / ..... / ..... / .....

Frais de port
❒ COLIS SUIVI 48H* 3.50 Euros
❒ commande > 60 Euros GRATUIT
Hors CD PROMO & Dom Tom Cee
❒ DOM & TOM / Europe: 10 Euros

PCJ 165

TOTAL A PAYER

NBA 2K12

DLC en approche !

Profitez de nouveaux contenus grâce au DLC qui va débarquer en fin d'année.

Le très réussi *NBA 2K12*, disponible depuis le début du mois d'octobre, va s'enrichir de contenu supplémentaire. Ceci via un DLC nommé *Présentation des Légendes* qui est sensé voir le jour d'ici la fin de l'année. Vous découvrirez alors un nouveau style graphique en cel-shading ainsi qu'un terrain de jeu qui vous transportera en plein Time Square à New York.
Ce n'est pas tout, puisqu'il est également question de découvrir pas moins de 150 joueurs légendaires de la NBA. Vous aurez alors l'occasion de les faire s'affronter dans des matchs par équipe ou en duel. Cerise sur le gâteau, vous aurez la possibilité de faire participer votre avatar personnalisé à ces affrontements. Enfin, pour finir d'occuper vos froides soirées d'hiver, les développeurs ont aussi prévu d'implémenter des minijeux. Notez que vous n'aurez pas le droit à tout ça gratuitement, Noël a ses limites pour les éditeurs de jeux, et vous devrez donc débourser la somme de 7,99 euros pour profiter pleinement de *Présentation des Légendes*.

À RETENIR

Éditeur 2K Sports
Développeur Visual Concepts
Sortie prévue Décembre 2011

BUSINESS

La guerre qui se joue entre les deux jeux de foot cultes que sont *FIFA* et *PES* n'est plus à présenter. Si le bébé de Konami dominait celui d'Electronic Arts il y a quelques années, la tendance s'est largement inversée depuis plusieurs épisodes.
Le vice-présent d'Electronic Arts Europe ne se gêne d'ailleurs pas pour le rappeler haut et fort.
Effectivement, Keith Tamsdale précise que le dernier *FIFA* s'est tout simplement vendu 25 fois plus que *PES* dans les charts UK durant le premier week-end de lancement des deux jeux.
Cette année, la bataille est donc remportée haut la main par *FIFA*.
Rendez-vous dans un an pour savoir si cette tendance se confirme !

Sword of the Stars II

Stratégie spatiale

Sword of the Stars II s'est dévoilé une dernière fois avant sa sortie officielle. Après une phase de bêta assez longue, ce jeu de stratégie spatiale va enfin pouvoir tomber entre les mains de quelques passionnés. Notamment ceux qui rêvent de construire des vaisseaux et autres bricoles pouvant voler dans l'espace. Cette fois, vous aurez l'occasion de découvrir six factions jouables et de participer à une conquête galactique à travers divers environnements. Que ce soit en orbite d'une planète, à proximité d'une lune ou à travers un champ d'astéroïdes… Le moteur graphique a également été amélioré par rapport au premier opus et les arbres technologiques vous permettront de personnaliser vos diverses stratégies. Notez qu'il est aussi possible de participer à des batailles accueillant jusqu'à 8 joueurs !

Partez à la conquête de l'espace en prenant les commandes d'une des 6 factions proposées.

À RETENIR

Éditeur Paradox Interactive
Développeur Kerberos Productions
Sortie prévue Fin 2011

En vrac !

Medal of Honor 2 >Electronic Arts commence à faire le buzz autour de *Medal of Honor 2*. Pour l'instant, rien de concret n'a été annoncé, mais les acquéreurs de *BF3* ont pu apercevoir un petit prospectus annonçant que de futures infos allaient être dévoilées. Décidément, EA profite de cette fin d'année pour être sur tous les fronts !

MEDAL OF HONOR

BATMAN

ARKHAM CITY

POUR VAINCRE, UNE SEULE RÈGLE.

PAS DE QUARTIER.

16
www.pegi.info

rocksteady

www.warnerbros.fr/batmanarkhamcity

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox, "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. * VERSION PC DISPONIBLE LE 10 NOVEMBRE.

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All Rights Reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

MAINTENANT DISPONIBLE

Genoux qui flanchent et carrure d'anorexique ?
On vous conseille le rugby… dans sa forme virtuelle !

Jonah Lomu Rugby Challenge 2

La suite déjà annoncée !

Sorti en plein milieu de la Coupe du monde de rugby, *Jonah Lomu Rugby Challenge* a réussi une percée dans le monde des jeux vidéo dédiés au sport. Avec sa réalisation soignée et son gameplay efficace, ce premier opus a permis aux fans du ballon ovale de se rentrer dedans en restant peinards, les fesses au fond du canapé. Loin de se reposer sur leurs lauriers, les développeurs de Sidhe Interactive viennent d'annoncer une suite pour la rentrée 2012. Les objectifs sont d'ailleurs déjà posés concernant les améliorations à apporter. On sait donc que les licences Top 14 et Pro D2 seront de la partie, ainsi que la modélisation des joueurs européens. Le jeu sur les avants sera quant à lui plus présent. Notez également que des commentaires audio en français sont prévus pour agrémenter les parties, ainsi que la présence d'autres types de combinaisons, histoire d'offrir un éventail plus large de possibilités tactiques. D'autres modifications et d'autres changements viendront naturellement gonfler cette liste durant le développement, en attendant le coup d'envoi prévu l'année prochaine.

À RETENIR

Éditeur Home Entertainment Suppliers
Développeur Sidhe Interactive
Sortie prévue 3e trimestre 2012

BUSINESS

Si vous craignez que votre gamin ne vous réclame un iPad à 500 euros pour Noël, ou encore qu'il vous emprunte le vôtre pour dessiner dessus au feutre indélébile, nous avons une solution pour vous : la Kids PAD ! Il s'agit d'une tablette tactile pour les gosses de 6 à 12 ans. L'écran mesure 7 pouces, le système d'exploitation est signé Androïd et il y a même le Wifi ! Différentes fonctions sont naturellement prévues, comme la lecture de vidéos et de photos, ou encore des options dictaphone, réveil et bien d'autres. Le moteur de recherche se nomme BabyGo et s'avère adapté aux enfants ! Le tout pour 119 euros environ.

Jagged Alliance : Back in Action

Le remake !

La série *Jagged Alliance* a fait ses débuts au milieu des années 90 et s'est rapidement imposée comme une référence en matière de jeu tactique. Déclinée en version MMO avec *Jagged Alliance Online* (actuellement en phase de bêta fermée) du côté de chez Gamigo, la série n'a pourtant pas envie de perdre totalement son identité. Pour preuve, un remake de *Jagged Alliance 2*, nommé pour l'occasion *Back in Action*, devrait sortir début 2012. Afin de moderniser ce gameplay qui peut paraître un peu poussiéreux aux yeux de certains, les développeurs ont prévu d'y incorporer une légère touche de temps réel. Ne crions pas au scandale tout de suite et attendons de voir ce que cette mouture a réellement dans le ventre.

À RETENIR

Éditeur bitComposer
Développeur bitComposer
Sortie prévue 1er trimestre 2012

Un peu de temps réel dans un jeu tactique au tour par tour… Le cocktail risque d'être explosif !

En vrac !

League of Legends 2

>Alors que le succès de *League of Legends* n'est plus à mettre en doute, Riot Games ne reste pas sur ses acquis. Selon certaines rumeurs, les développeurs seraient en train de se pencher sur une suite de leur célèbre MOBA ! Info ou intox ?

Jouable dès janvier

BioWare ne chôme pas. Avec la sortie imminente de son MMO *Star Wars : The Old Republic*, le développeur est déjà bien occupé ! Ce qui ne l'empêche pas de continuer d'arrache-pied le développement de son prochain RPG *Mass Effect 3*, toujours prévu pour mars 2012. Notez que BioWare a d'ailleurs annoncé depuis peu la mise en ligne d'une démo de *ME3* pour le mois de janvier 2012. Sachez que le contenu permettra d'essayer les modes solo et multijoueur. Le seul bémol, et pas des moindres, est que ce mode multi ne sera accessible qu'aux possesseurs de *Battlefield 3* qui ont activé leur Pass Online. Ceux qui ont acheté *Battlefield 3* d'occasion devront donc payer une dizaine d'euros de plus pour se procurer le Pass Online permettant de profiter du multijoueur du FPS de DICE et avoir ainsi accès à la démo multi de *Mass Effect 3*. Electronic Arts sait s'y prendre pour pousser les joueurs à dépenser les quelques euros qu'ils ont au fond des poches… La démarche marketing est moche, tout de même !

Démo multi pour les possesseurs de *BF3*

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Sortie prévue 9 mars 2012

Moonlight Online

Un MMO qui a les crocs

Ces dernières années, les vampires n'ont pas eu la cote. Le sombre suceur de sang s'est transformé en une sorte de membre de boys band pour charmer des adolescentes hystériques. Pathétique pour les vrais amateurs qui n'ont pas franchement grand-chose à se mettre sous la dent en ce moment. Alors on compte sur IGG.com et son MMO *Moonlight Online* qui devrait voir le jour d'ici la fin de l'année. Ici, vous aurez l'occasion d'incarner un personnage parmi trois factions distinctes. Les Vampires, qui devront compter sur leur célérité pour venir à bout des Loups-Garous, à la force primitive exceptionnelle et dotés d'une capacité de régénération hors du commun. Un conflit arbitré par les Humains qui s'avèrent être des mages puissants. Tout ça donne l'impression de se trouver dans un cross-over de *Vampire : la Mascarade, Loup-Garou : l'Apocalypse et Mage : l'Ascension*. *Moonlight Online* proposera aux joueurs d'évoluer dans un monde qu'ils géreront à leur guise en le détruisant et le construisant selon leur bon vouloir. Tout ça reste un concept très prometteur sur le papier, mais attendons de voir quel sera l'impact réel des actions des joueurs sur l'univers. Mais ça nous changera, pour une fois, des balades dans des univers truffés de nains et autres oreilles pointues.

À RETENIR

Éditeur IGG.com
Développeur IGG.com
Sortie prévue 4e trimestre 2011

Space Shuttle : Mission Simulator 2

Un peu plus près des étoiles…

Vous aimez piloter à travers l'espace et tirer sur des vaisseaux aliens qui vous attaquent par paquets de dix ? Parfait ! Mais là vous êtes un peu hors sujet, car *Space Shuttle* ne va passionner que les astronautes en herbe et ceux qui passent leur samedi soir les yeux rivés dans un télescope. Fidèle à son frère aîné, ce deuxième épisode reste sur la voie de la simulation en vous plongeant au cœur d'une navette spatiale qu'il faudra faire décoller, piloter et mettre en orbite… Tout ça grâce à un tableau de bord affichant autant de boutons qu'un prépubère ! Vous aurez alors l'occasion d'accomplir de nombreuses missions dans un environnement qui se veut extrêmement réaliste. Avant toute chose, vous aurez besoin de plonger dans une notice épaisse comme le bottin afin de comprendre le fonctionnement de chaque élément affiché à l'écran. Même si nous autres fraggeurs de mutants invétérés pouvons être parfois un peu taquins face à ce genre de titre, il faut avouer que leur complexité et leur profondeur de jeu s'avèrent exceptionnelles pour les amateurs du genre, certes moins nombreux que les adorateurs de *FIFA*.

Premier saut de la foi à Constantinople en compagnie du maître des lieux, Yusuf Tazim.

Ezio se déguise en barde et distrait la foule. En prime, on joue vraiment du luth !

Le Den Defense illustré. On ne bouge pas, on place ses assassins et on tue tout ce qui bouge.

SORTIE 2 DÉCEMBRE 2012

La « trilogie Ezio » touche à sa fin…

Assassin's Creed Revelations

Avant de nous offrir (l'an prochain ?) un véritable *Assassin's Creed III*, Ubisoft conclut les aventures d'Ezio le Florentin par cet épisode, *Assassin's Creed : Revelations*. Un final qui entend « boucler la boucle », en envoyant Ezio sur les traces d'Altaïr, celui-là même que le joueur incarnait en Terre sainte durant le premier volet de la saga. C'est donc à Masyaf, le fief des Assassins, que commence le jeu. L'intro, conçue sous forme de tutorial, est joliment nostalgique et impose d'emblée le thème de *Revelations*. Touché par ses ennemis, Ezio infiltre la forteresse en suivant l'ombre de son ancêtre, qui le guide jusqu'à une salle secrète. Le vent fouette, la neige tombe fort, la musique est mélancolique juste ce qu'il faut. Une impression de fin du monde se dégage de cette séquence. C'est l'esprit qu'Ubisoft Montréal a souhaité insuffler à son titre : la fin d'un règne, une passation de pouvoir. Dès le début, on devine qu'Ezio va payer cher les réponses à ses questions. Pour quelle fin ? Avant de le savoir, il va falloir voyager. Et se battre. Notre héros se rend à Constantinople, où sont cachées cinq clés qui lui permettront d'ouvrir la fameuse salle secrète de Masyaf. À sa descente de bateau, il est accueilli par Yusuf Tazim, le maître assassin de la ville. Évidemment, les Templiers sont déjà sur place et Ezio – toujours prêt à filer un coup de main – va s'atteler à déjouer leurs plans. Heureusement, les Assassins locaux ont pensé à tout : comme cadeau de bienvenue, ils lui offrent leur hookblade, un crochet à usage pour le moins… varié ! Car non seulement il permet de se battre – un peu à la manière des lames cachées, mais en plus complet puisque l'on peut aussi tournoyer autour des ennemis en les « accrochant » –, mais il offre également de nouvelles sensations d'escalade : monter aux murs devient plus rapide et plus fluide, et surtout, le hookblade permet d'utiliser le réseau de câbles installé sur les toits de la ville. Ezio y gagne une belle vitesse de déplacement, et encore un peu plus de classe quand, fondant sur un soldat en faction sur un toit, il le transperce de ses lames dans un saut qui n'est pas sans rappeler un certain Batman en vol plané…

EN BREF
Les dernières aventures d'Ezio, pour un finish qu'on espère à la hauteur !

Le hookblade n'est pas la seule innovation…

Le hookblade n'est pas la seule innovation d'*Assassin's Creed : Revelations*. Les amateurs de crafting prendront leur pied à concocter des bombes toutes plus fourbes les unes que les autres (on choisit les ingrédients, le réceptacle et la portée, le tout en glanant les compos ici ou là), et les férus de stratégie décompresseront, entre deux missions, sur le Den Defense. Soit un mini Tower Defense durant lequel Ezio doit défendre un quartier de Constantinople lorsqu'il est attaqué par une autre faction (dans *Revelations*, les ennemis peuvent reprendre un territoire perdu). Comment ? En positionnant ses armées sur les toits ou dans la rue afin de résister à 20 vagues ennemies. Marrant mais pas indispensable, le Den Defense sera l'occasion de faire monter l'XP des Assassins, que l'on envoie par ailleurs toujours en mission à travers le monde, comme dans *Brotherhood*. Au final, *Assassin's Creed : Revelations* devrait proposer une aventure recentrée sur la quête d'Ezio, peut-être moins riche – et aussi moins fouillis – que *Brotherhood*, mais pas moins intéressante. Ce ne serait que justice : Ezio mérite de partir avec les honneurs.

CHRISTOPHE COLLET

À RETENIR

Éditeur **Ubisoft**
Développeur **Ubisoft Montréal**
Site http://assassinscreed.ubi.com/revelations/fr-FR/home/

Ezio se rend à Constantinople sur les traces de son ancêtre Altaïr…

Une offre à ne pas refuser

The Darkness 2

SORTIE
10 février 2012

Avec son ambiance de film très noir teinté d'épouvante, le premier épisode de *The Darkness* avait su captiver les amateurs de jeux à atmosphère. Succès d'estime sur consoles de salon, le FPS de Starbreeze *(Les Chroniques de Riddick)* n'avait pourtant pas eu les honneurs d'une sortie sur PC. Un écueil que sa suite compte bien éviter, puisque *The Darkness 2* devrait faire un tour sur nos machines en février prochain. Mais pour l'heure, cette découverte d'un niveau inédit s'est faite sur Xbox 360, ce qui a été l'occasion de confirmer une prise en main avant tout pensée pour le pad.

Soit. Les nouvelles mésaventures de Jackie Estacado placent le jeune homme dans une position on ne peut plus délicate : alors qu'il est devenu le parrain local, un groupuscule baptisé « Confrérie » le pourchasse pour s'emparer de son immense pouvoir : le fameux Darkness.

Un pouvoir, ou plutôt une malédiction, puisque le Darkness corrompt l'esprit du héros pour faire ressortir sa bestialité la plus extrême. À l'écran, ce « don » se traduit par deux tentacules greffés sur ses épaules, aussi véloces que ravageuses. Bien plus qu'un simple ornement, ils confèrent à Jackie une puissance incroyable : empalement, démembrement, découpes en tous genres… Il y en a pour tous les (mauvais) goûts. Soyez donc prévenu : *The Darkness 2* est un titre très, très gore, qui place la violence graphique au cœur de son gameplay. Visuellement, le changement par rapport au premier épisode est assez radical, puisque le style, relevant légèrement du cell shading, se rapproche davantage du comics d'origine. Du coup, l'aspect extrême des combats se retrouve atténué par cette patte colorée. Malgré tout, attendez-vous à une ambiance malsaine, tendance dépressive.

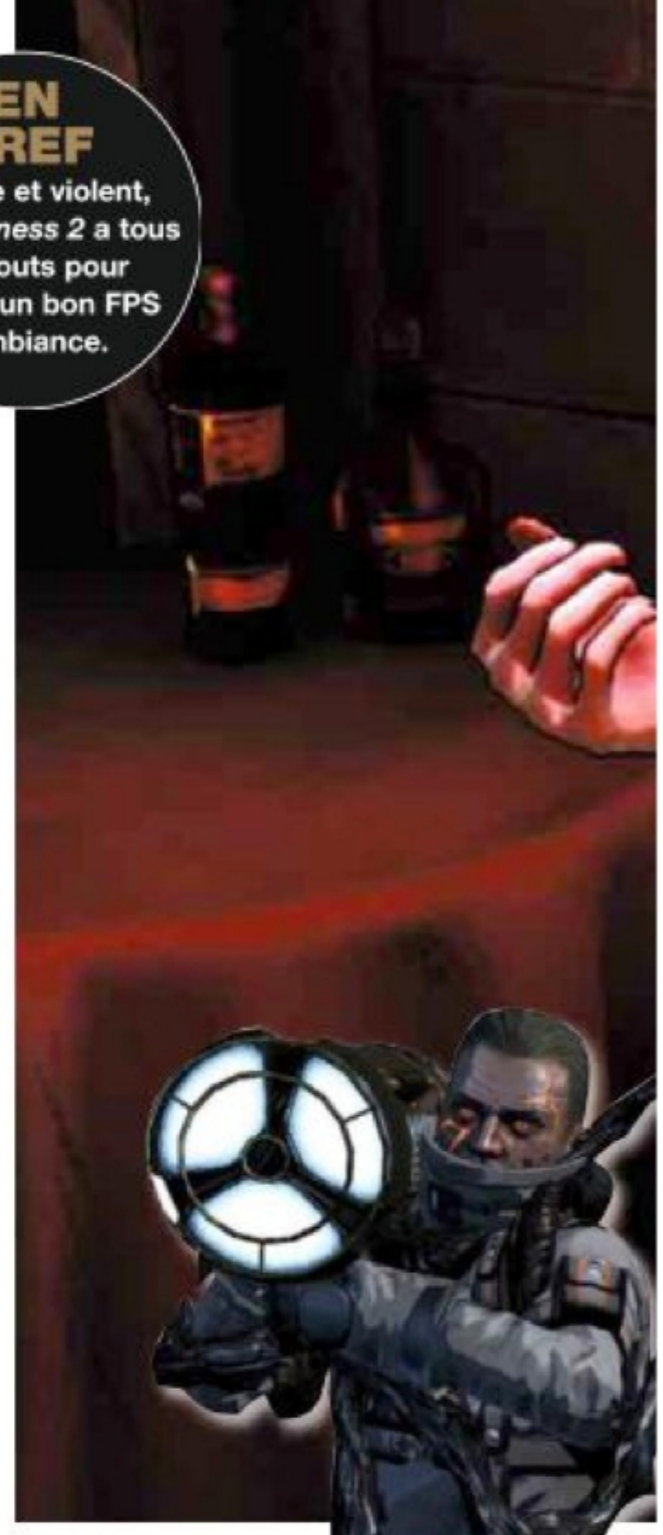
> *The Darkness 2* est un titre très, très gore

Entre la visite d'une maison close ultra-glauque, l'exploration d'une fête foraine gothique et les nombreux moments de pur désespoir, *The Darkness 2* a toutes les chances d'imposer un style horrifique du meilleur effet. Mais loin de n'être qu'une atmosphère, le titre promet surtout une très grande fureur dans ses affrontements. De prime abord basiques – voire bourrins – les combats font cependant preuve d'un certain sens de la réflexion, grâce à quelques idées intéressantes. Jackie et son Darkness sont en effet très sensibles à la lumière, si bien qu'il devient rapidement indispensable de détruire toute source lumineuse, sous peine d'être incapable d'agir. Le surnombre des ennemis empêche par ailleurs de foncer dans le tas, alors que nos tentacules surpuissants pourraient laisser penser le contraire. Résultat : après quelques morts aussi violentes que soudaines, on se surprend à changer de tactique, à contourner l'adversaire et à surtout éviter les néons. Sous ses airs de FPS furieux et décérébré, *The Darkness 2* cache donc une réelle personnalité. Enthousiasmant.

JEAN-KLÉBER LAURET

EN BREF
Sombre et violent, *The Darkness 2* a tous les atouts pour devenir un bon FPS d'ambiance.

À RETENIR
Éditeur 2K
Développeur Digital Extremes
Site ww.embracethedarkness.com
Une histoire de mafia, de règlements de comptes et de pouvoir dévastateur.

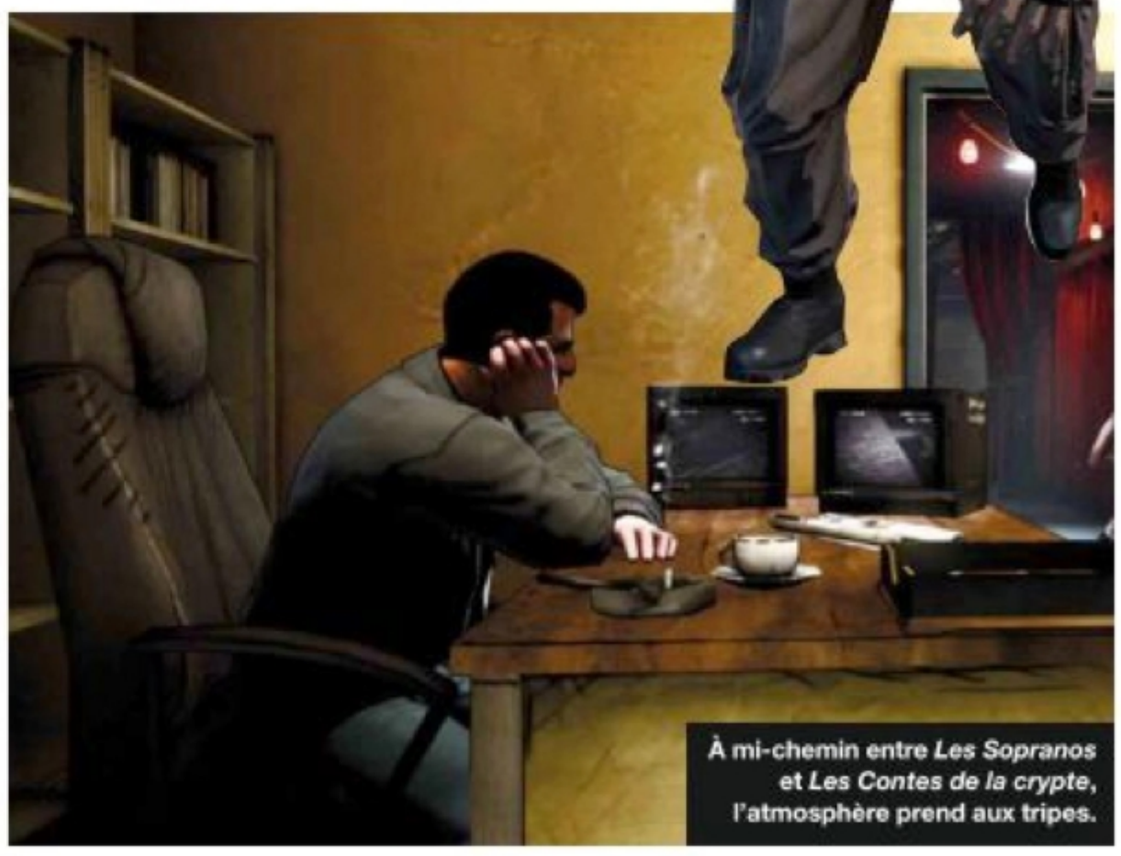


Vous pouvez utiliser simultanément votre arme à feu ou vos tentacules. À la fois pratique et destructeur.

Victor est le grand manitou de la Confrérie qui pourchasse Jackie.

L'ambiance de *The Darkness 2* est résolument adulte, malgré un style visuel assez coloré.

L'ambidextrie du héros permet de se lâcher totalement dans ses tueries.



À mi-chemin entre *Les Sopranos* et *Les Contes de la crypte*, l'atmosphère prend aux tripes.

Batman usera toujours de son mode Détective pour résoudre les énigmes.

La belle Catwoman aura droit à sa propre expérience de jeu.

Quand on arrive en ville

Batman Arkham City

SORTIE 18 NOVEMBRE 2011

De l'eau à perte de vue. Des tours toutes plus hautes les unes que les autres. Des immeubles à l'abandon, sales et décrépits, sur lesquels les néons autrefois flambants neufs pendent ici et là, projetant par à-coups leurs lumières sur les murs. Une église, un tribunal, une aciérie… et au milieu de tout ça, des hommes, pour la plupart cagoulés, armés jusqu'aux dents. Et réputés très dangereux. Bienvenue à Arkham City, le nouveau lieu de villégiature de la pire racaille qu'ait connu Gotham City. Un endroit de mort, fruit du cerveau tortueux du psychiatre Hugo Strange, qui, conscient des limites du système carcéral de l'asile d'Arkham, n'a pas eu d'autre idée que de parquer dans la partie nord de Gotham les malfrats les plus célèbres des environs : le Joker, Double-Face… Et avec eux, le seul motif d'espoir de la ville, Batman. Ce n'est donc plus dans les couloirs de l'asile d'Arkham mais dans un immense quartier que le Chevalier Noir va aller concasser du méchant. Et du méchant, il y en aura au mètre carré dans la nouvelle aire de jeu qu'ont dessinée les studios britanniques Rocksteady.

La qualité graphique des lieux nous a littéralement scotchés

Dans cette version preview, nous n'avions, hélas, pas accès à la totalité de la map. Mais, pour vous donner une idée de l'immensité des lieux, sachez qu'Arkham City représente au moins deux ou trois fois la taille de l'asile… Sans compter les recoins à dénicher pour débusquer les énigmes laissées ici et là par Mr Nigma, alias l'Homme Mystère. Au-delà de la taille XXL de cette prison à ciel ouvert, c'est la qualité graphique des lieux qui nous a littéralement scotchés. *Arkham Asylum* était beau et fidèle à l'atmosphère du comic book de Bob Kane, à savoir sombre, pesante, parfois inquiétante, souvent mystérieuse et incroyablement immersive. *Arkham City* ne dévie pas d'un pouce de cet univers. Il le sublime, avec un Unreal Engine plus que jamais à son avantage et un level-design aussi convaincant qu'étourdissant. Horizons crépusculaires, jeux de lumières sur les murs, journaux s'envolant à la moindre bourrasque de vent, changement de météo en temps réel… Les développeurs n'ont pas lésiné sur le détail pour rendre vivantes les anciennes enseignes (magasins, théâtres, entrepôts) qui faisaient jadis la gloire d'une partie de Gotham.

Qui dit grande arène dit forcément grande liberté pour Batman. Dans cette version quasi finalisée, nous avons pu apprécier les envolées du justicier masqué sur les hauteurs de la ville, cape déployée aux quatre vents, à la recherche de la moindre petite frappe à corriger.

Fidèle au premier opus, *Arkham City* use du même gameplay. Pour mettre à mal les voyous du coin, Batman aura deux solutions : user de la force brute, ou se servir de son cerveau et de l'environnement mis à sa disposition. Les amoureux d'*Arkham Asylum* apprécieront à nouveau de se suspendre aux gargouilles d'une tour ou aux rebords d'une fenêtre pour mieux

EN BREF
Jouissant d'une profondeur de jeu améliorée, *Batman AC* ne devrait pas nous décevoir.

Le ténébreux Hugo Strange, fondateur d'Arkham City.

Double-Face sera également de la partie.

Flingues ou barres à mines : les malfrats ont de la ressource.

Batman sera marqué par les différents combats qu'il mènera.

Batman Arkham City

surprendre les criminels postés plus bas et causer la panique dans leurs rangs. Prendre de la hauteur s'avérera d'ailleurs beaucoup plus indispensable que dans le volet précédent. En plus d'être nettement mieux armés, vos assaillants n'hésiteront plus, désormais, à fouiller les environs pour vous débusquer. Changer régulièrement de lieu d'observation s'avérera donc nécessaire pour contourner cette IA tenace.
Revoir régulièrement votre stratégie sera également conseillé, puisque les lascars vous bloquant l'accès à une porte ou à un lieu stratégique auront désormais entre les mains des brouilleurs de radar rendant caduc votre mode Détection.
Pour forcer le passage, il vous faudra alors recourir à votre Bat-ceinture et à ses nombreux gadgets. Bombe fumigène, givre et, nouveauté de cet opus, charge électrique à distance : notre bon vieux Batman aura le choix des armes pour liquider les gêneurs.
Ce rehaussement de la difficulté du soft est d'autant plus appréciable que les combos mis à la disposition de Batman n'ont pas vraiment évolué par rapport à la précédente version, hormis quelques finish-moves.
Les mouvements du Chevalier Noir sont toujours aussi fluides, les passages entre les phases de contre et d'attaque toujours aussi jouissifs mais l'ensemble, s'il demeure efficace, manque cruellement de variété. C'est auprès de Catwoman, l'autre personnage jouable d'*Arkham City*, que l'on devrait trouver un peu d'originalité dans ce secteur. La belle Selina Kyle jouit d'une gestuelle plus fine et alerte que l'homme chauve-souris, ce qui se traduit par des phases de bourre-pif beaucoup plus rythmées.

Selina Kyle jouit d'une gestuelle plus fine et alerte que l'homme chauve-souris

La voleuse la plus célèbre de Gotham dispose elle aussi d'un attirail qui lui est propre, comme son fameux double bolas, qui tranche avec les armes désormais connues de la face sombre de Bruce Wayne.
Plus que des gadgets, c'est également toute une trame de l'histoire qui est réservée à Catwoman, ce qui, on s'en doute, aura son incidence sur la durée de vie globale d'*Arkham City*. Une durée de vie, d'ailleurs, qui s'annonce sans commune mesure avec l'ancien épisode. Car Batman ne se cantonnera pas à déjouer les plans toujours machiavéliques du Joker et de démasquer la nature du protocole 10, si cher au sombre Hugo Strange. Le héros de Gotham aura aussi la possibilité, tout au long de son périple, de prendre part à des quêtes annexes. Des quêtes où notre super-héros de chair et de sang devra faire usage de ses talents de détective, faire passer des interrogatoires musclés aux potentiels indics du coin et fricoter de près avec certains ennemis humiliés plusieurs mois auparavant. Activement présents dans *Arkham Asylum*, les Bane, Zsasz, Deadshot ou autres Killer Croc se retrouvent réduits à jouer les seconds rôles. Ces missions ne seront pas à négliger, loin de là.
Votre éventuel succès dans ces quêtes vous permettra d'engranger les fameux points d'XP nécessaires à l'évolution de votre arsenal, ainsi qu'aux compétences de votre héros. Et lorsque l'on sait que vous pourrez, à travers plusieurs modes dédiés, vous adonner activement à la recherche des énigmes de Mr Nigma, on prend alors conscience de toute l'étendue du boulot promis à notre super-héros.
Lequel devra nécessairement s'endurcir en cours de partie, tant la somme de malfrats à dessouder est impressionnante.
Comme dans *Arkham Asylum*, l'homme chauve-souris y laissera de sa personne et sa Bat-armure, rapidement trouée et déchirée, vous le rappellera au fil de votre progression. On ne va rien vous cacher, la suite du jeu le plus attendu de l'année s'est montrée à la hauteur de nos espérances. Les quelques heures passées dans les tréfonds d'*Arkham City* ont confirmé le talent de Rocksteady pour mettre en scène les aventures du Chevalier Noir, le tout sans le moindre temps mort apparent. Et, s'il vous plaît, avec les doublages originaux de Mark Hamill (le Joker) et Kevin Conroy (Batman), deux des plus célèbres voix des épisodes animés du justicier de Gotham. Deux ans après *Arkham Asylum*, *Arkham City* est-il promis au même succès ? Il nous tarde de vous livrer ce brûlant verdict dans le prochain numéro.

ALIX DULAC

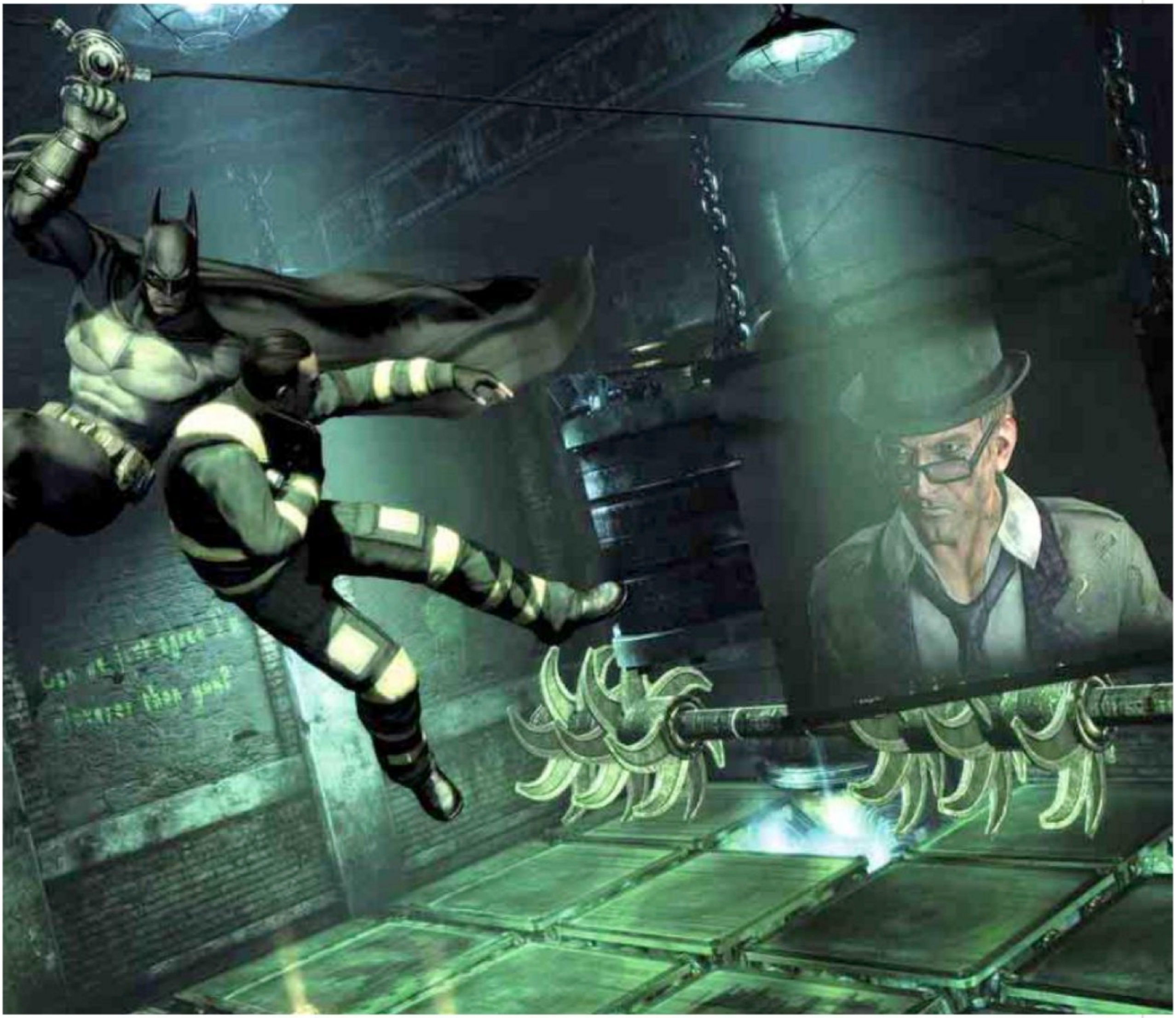
À RETENIR

Éditeur Warner Interactive
Développeur Rocksteady
Site http://community.batmanarkhamcity.com/
Plus sombre, plus beau et plus long, *Arkham City* reprend avec brio les recettes du succès de son prédécesseur. Un succès encore plus retentissant est à prévoir.

Batman ne serait pas Batman sans les énigmes de Mr Nigma.

Même malade, le Joker restera un redoutable adversaire.

Tiens... Mr Freeze est passé par là.



En début de partie, Batman est beau comme un sou neuf.

Ne vous fiez pas à son look cartoon ! *Kingdoms of Amalur : Reckoning* a aussi ses côtés sombres et morbides.

Notre héros se verra offrir une seconde vie grâce à quelques expériences nécromanciennes, couplées à la magie du Puits des Âmes.

Un curieux (mais intéressant) mélange

Kingdoms of Amalur Reckoning

Tous les six mois environ, Electronic Arts organise l'EA Showcase, un événement ayant pour finalité de présenter à un parterre de journalistes triés sur le volet les différents titres qui inonderont nos étals dans les semaines et les mois à venir. Bien souvent, les titres en question sont défendus par une armée de ravissantes attachées de presse, qui tentent avec ardeur de vous convaincre que le jeu qu'elles soutiennent sera le prochain hit que le monde s'arrachera. Pour cette session d'automne, un seul titre faisait exception à ce tableau idyllique : *Kingdoms of Amalur : Reckoning*.

Ce dernier avait en effet pour porte-parole un homme à la cinquantaine tranquille et à la poignée de main franche. En temps normal, nous aurions été un brin déçus, seulement voilà : le monsieur en question n'était autre que Todd McFarlane, et là, ça change tout. Pour les profanes, apprenez qu'il s'agit du créateur de Spawn, le célèbre héros de comics. Une carte de visite qui attise forcément la curiosité, et qui donne envie d'en savoir un peu plus sur le RPG qu'il était venu promouvoir. Le temps de régler notre siège, de se créer un personnage, et hop, nous voici transportés sur les terres d'Amalur, pour le meilleur... et surtout pour le pire. Car visiblement, Todd n'a rien perdu de son attrait pour les personnages torturés et les contes morbides. Ainsi, lorsque l'aventure débute, notre avatar semble être sur une pente pour le moins savonneuse... En fait, il n'est plus qu'une enveloppe décharnée, un cadavre sans passé que deux gnomes, dont l'ardeur au travail n'est pas la qualité première, transportent vers un endroit que l'on nomme le Puits des Âmes. Bien entendu, notre héros ne restera pas bien longtemps dans cet état, et va très vite aspirer à de plus grands desseins que de finir calciné dans les entrailles de la terre. Retrouver son glorieux passé, par exemple, ou s'offrir un bon bain de soleil. À ce moment du jeu, on ne sait encore rien du monde qui nous entoure, si ce n'est qu'il affiche une plastique assez déroutante. Imaginez l'univers de *Fable*, revisité par l'auteur de *Carrie au bal du diable*, et vous aurez une bonne idée de l'ambiance. D'un côté, on trouve des graphismes plutôt mignons, à la fois très cartoon et très détaillés, insérant quelques éléments contemporains dans un contexte moyenâgeux, et de l'autre, une abondance d'animations sombres et lugubres, comme ces flux d'énergie verdâtres s'échappant de sinistres gouffres béants. Un peu plus tard, on retrouve cette même opposition de style à travers des séquences de combats et des effets gore qui s'en suivront. La vue de son personnage pourtant si lisse et si propre, courant et plongeant tandis que du sang s'échappe de sa carotide par gros jets intermittents, est à ce titre assez saisissante. Devant notre évidente surprise, Todd prend sur lui de nous interrompre, et nous explique que le design de *Kingdoms of Amalur*, ainsi que les différents aspects de gameplay qui le composent, répondent en fait à une exigence maîtresse : celle de satisfaire le plus grand nombre de

McFarlane n'a rien perdu de son attrait pour les personnages torturés

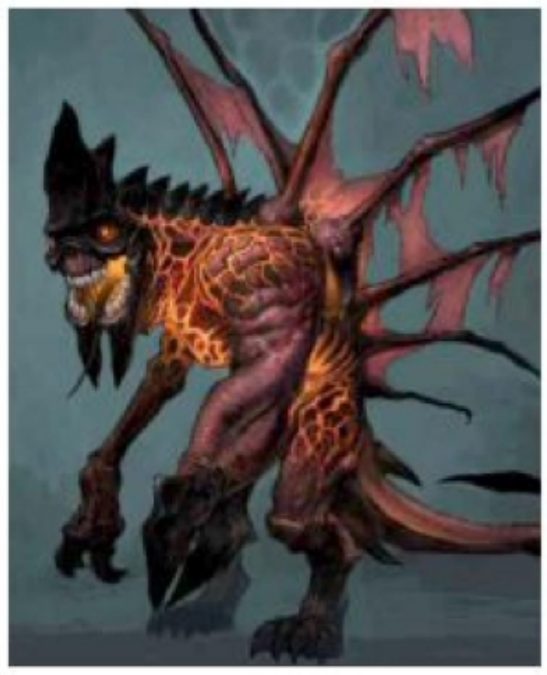
EN BREF
Très ambitieux, le gameplay de *Kingdoms of Amalur* touche autant à l'action qu'au RPG.

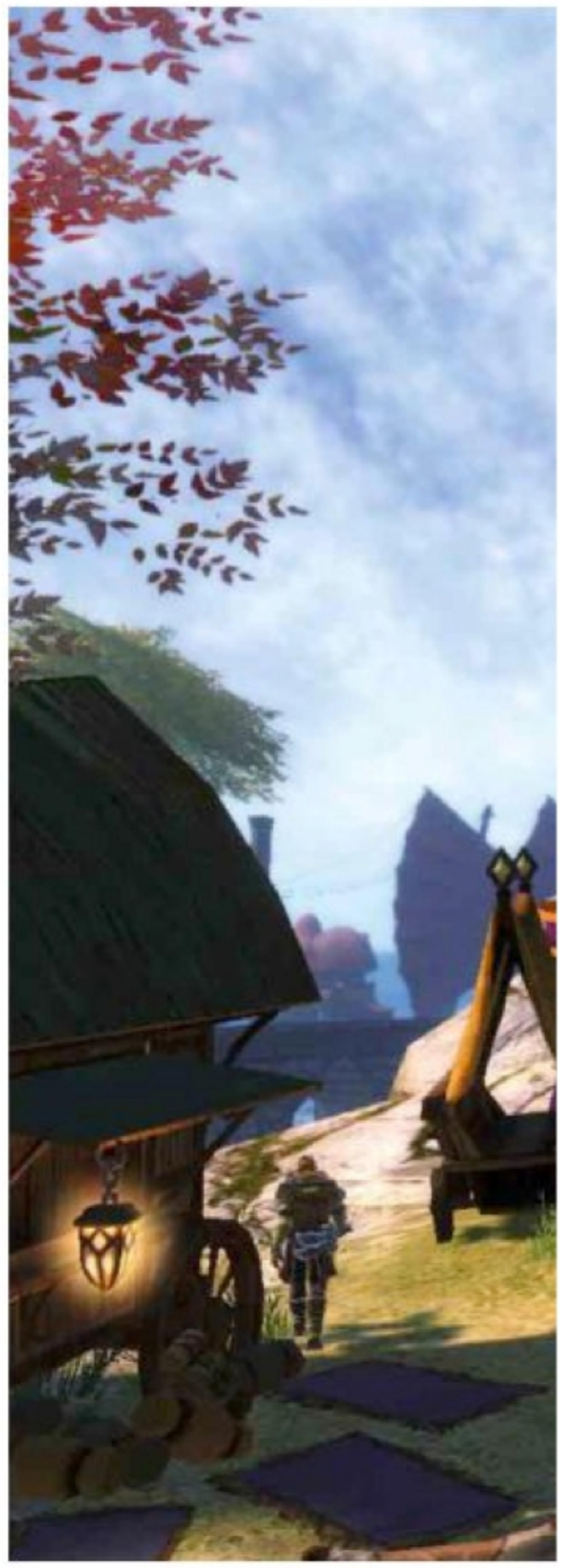
Les combats seront plus variés qu'il n'y paraît, avec la possibilité d'approche furtive, magique... ou simplement bourrine, épée lourde en main.

Kingdoms of Amalur : Reckoning

joueurs possible. Dans le cas présent, il s'agira de séduire aussi bien l'amateur d'univers kikoo que le vieux routard à la recherche d'une certaine maturité. Une volonté qui, nous allons le découvrir, va aussi transparaître dans le système de combats. Au départ, cette partie « action » a tout du beat'em all bien ficelé, mais assez bourrin : des affrontements nerveux où les combos et les esquives s'enchaînent au milieu d'éléments de décor destructibles, et susceptibles de renfermer de l'équipement, ou quelques pièces d'or. Au fil des boucheries, notre palette de coups commence à s'étoffer, de même que nos possibilités pour engager l'ennemi : de l'approche frontale, on passe à l'attaque à distance grâce à l'arbalète et au bâton magique qu'un gardien nous a gentiment laissé en dépôt, puis à l'attaque sournoise lorsque que l'on a récupéré notre première paire de dagues. À partir de là, on s'attend naturellement à quelque chose d'assez superficiel dans l'esprit. Frapper, occire, looter, et avancer droit devant, tel semble être le karma de notre nouvelle existence. Grossière erreur, nous indique l'ami Todd, et la démonstration nous en est faite dès la sortie du fameux Puits des Âmes, avec l'apparition d'une couche RPG à la fois dense et parfaitement intégrée. Ainsi, le système de combats va venir s'étoffer grandement, en nous donnant accès à trois nouveaux arbres de talents. Au rythme de 3 points par niveau, il sera donc possible de progresser dans la voie de la finesse, de la puissance, ou de la sorcellerie avec, à la clé, une tonne de pouvoirs passifs et d'attaques supplémentaires, desquels vont découler de nombreuses options, quant à la manière de gérer un adversaire coriace. À noter que cette abondance de pouvoirs se gère très naturellement au pad. Il est possible de jongler d'une arme à une autre, et d'une capacité à une autre, avec une souplesse assez étonnante. Au clavier, en revanche, force est de reconnaître que la chose paraît plus laborieuse, et il y a d'ailleurs fort à parier que ce type de contrôle n'a pas (encore ?) reçu toute l'attention qu'il méritait. Quoi qu'il en soit, le résultat final (au pad, donc) est riche, particulièrement dynamique à l'usage, et saura contenter, comme l'expliquait Todd, l'amateur d'action pur comme le technicien averti. À ce stade de la démonstration, il faut bien l'avouer, nous pensions avoir plus ou moins fait le tour de la bête. Une excellente prise en main, des combats enlevés et variés, le tout servi par un système de progression assez classique, certes, mais qui a fait ses preuves. On discute avec les gens, ces mêmes gens nous donnent des quêtes, que nous résolvons pour avancer dans l'histoire, et ainsi de suite. Clairement, *Reckoning* s'annonçait comme un honnête mélange d'action et de RPG... jusqu'à ce que nous décidions de nous aventurer dans cette fameuse auberge. De prime abord, pas grand-chose à en dire. Des convives plus ou moins saouls et plus ou moins réceptifs

L'ensemble se gère très naturellement au pad





Certains monstres pourront atteindre deux ou trois fois la taille du héros.

Notre personnage n'est pas revenu les mains vides du royaume des morts. Il dispose à ce titre de plusieurs pouvoirs très pratiques, dont celui de ralentir le temps.

Les villages seront l'occasion d'en apprendre plus sur le monde d'Amalur, de crafter, ou de commettre quelques forfaitures.

à nos questions, des hôtesses, quelques chambres... Et puis cette armoire, qui ne demandait visiblement qu'à être explorée. Un verrou ? Qu'à cela ne tienne ! Nous le faisons sauter, et là... incroyable ! La tenancière nous surprend et appelle les gardes, qui nous demandent de nous rendre sur-le-champ (ou de leur verser une substantielle gratification). Comment ? Se rendre ? Nous sortons l'épée pour nous débarrasser des intrigants et de la tenancière, non sans un certain mal. Dans le même temps, un message s'affiche, stipulant que nous venons de commettre un crime, et que cela va influencer notre niveau de popularité dans la cité. L'assistance, médusée, lève les bras au ciel en criant : « Épargnez-nous, épargnez-nous ! » En quoi le fait de commettre des crimes va-t-il modifier le cours du jeu ? Peut-on vraiment agresser et occire n'importe quel PNJ ? Notre héros sera-t-il définitivement *persona non grata* dans les environs, et quelle sera la conséquence sur son évolution ? À toutes ces questions, nous n'avons malheureusement eu aucune réponse, notre session de jeu touchant à sa fin. Toutefois, Todd a bien voulu nous indiquer, avant de nous quitter, que ce que nous venions de vivre était une nouvelle démonstration de sa fameuse idée directrice : satisfaire le plus grand nombre, en donnant notamment une totale liberté d'action au joueur. Vous avez envie de rusher le jeu en vous cantonnant à la quête principale ? Aucun problème ! Vous souhaitez parcourir le monde en toute liberté, en volant et pillant ? Une partie du gameplay a également été pensée pour vous. Pour le moment, il faut l'avouer, il nous est difficile de déterminer les limites de cet exercice, et si les différents aspects qui en découlent ne sont pas finalement trop superficiels. Toutefois, cette présentation nous a laissé un goût de trop peu, et il nous tarde de nous replonger plus profondément dans l'univers très prometteur d'*Amalur*.

DAVID VANDEBEUQUE

C'EST TON DESTIN !

Nous n'en avons pas beaucoup parlé jusqu'ici, mais la notion de destin sera un élément très important de *Reckoning*. Votre héros n'ayant plus aucun souvenir de sa précédente existence, ce sera à vous de lui forger une conscience et un but. Une recherche qui va bien entendu se traduire par diverses évolutions. Ainsi, chaque fois que vous accomplirez une quête ou prendrez des décisions importantes, vous débloquerez différentes cartes, similaires à celles que l'on trouve dans un jeu de tarot, et qui renfermeront des aptitudes particulières, des titres, ou que sais-je encore. D'une aventure à l'autre, il sera donc théoriquement possible d'obtenir des personnages assez différents, que ce soit sur le fond ou sur la forme.

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Big Huge Games
Site www.ea.com/fr/reckoning
***KoA : Reckoning* fait partie de ces RPG dont on va surveiller attentivement l'évolution.**

BLIZZCON 2011

Comme chaque année depuis 2005, Anaheim, ville de Californie, a vécu deux jours au rythme des « For the Horde ! » et autres diableries Blizzardiennes. *PC Jeux* ne pouvait pas rater une telle fête et vous dit tout sur cette BlizzCon de haute volée.

JEAN-KLÉBER LAURET

La gagnante du concours de costume a très, très largement mérité son prix.

Le ridicule n'a jamais tué, et surtout pas durant un concours de danse.

DR

Vendredi 21 octobre, 9 h 30 : une horde fait la queue depuis des heures devant l'entrée du Convention Center d'Anaheim, petite ville presque neuve située à une heure de route de Los Angeles, et accessoirement berceau du parc Disneyland. Certains sont là depuis des heures, quelques-uns ont même passé la nuit dehors, histoire de s'assurer la primeur de l'ouverture de cette édition 2011 de la BlizzCon. Ils étaient 25 000 l'an dernier, encore un peu plus cette année, plus motivés que jamais. Encore plus que n'importe quelle autre convention, la BlizzCon reste avant tout une fête, un rendez-vous ultra-convivial qui permet à Blizzard de rassembler ses fans et de partager avec eux une passion qui dure depuis vingt ans. Alors, certes, l'opération est avant tout commerciale et il est tout à fait légitime de trouver le prix du billet d'entrée (175 $) largement prohibitif. Mais, côté contenu, le studio ne se moque pas de ses admirateurs. Rien que le sac de goodies offert à l'entrée du salon ferait rêver n'importe quel geek : statuette de Tyrael en édition limitée, jeu de cartes *World of Warcraft*, clé d'authentification numérique Battle.net, sans compter les « pets » et autres compagnons inédits pour le MMO phare du marché. Au-delà de ces considérations matérialistes, le nombre d'événements, de conférences et d'animations avait de quoi faire tourner la tête. Les hostilités ont d'ailleurs démarré dès 11 heures, avec une cérémonie d'ouverture menée de main de maître par Mike Morhaime (président et co-fondateur de Blizzard) et Chris Metzen, qui a été l'occasion de quelques annonces croustillantes. Outre la découverte de *Mists of Pandaria*, extension largement détaillée dans ce numéro, c'est l'offre promotionnelle entre *Diablo III* et *WoW* qui a le plus fait rugir de plaisir l'assistance. Bien conscient que la sortie de son hack'n slash mastodonte risque d'entraîner une chute de

Une démoniste en couple avec un sosie de Tyler Durden : tout est possible à la BlizzCon.

Mike Morhaime à la basse, Samwise Didier au chant : voici les artistes de Level 90 Elite Taurens Chieftains. Let's rock !

Mike Morhaime sur scène, durant la cérémonie d'ouverture. En arrière-plan : la fameuse édition collector de *Diablo III*.

Un cosplay de *Minecraft* a réussi à s'incruster sur la scène du concours de costume. Le succès a été au rendez-vous.

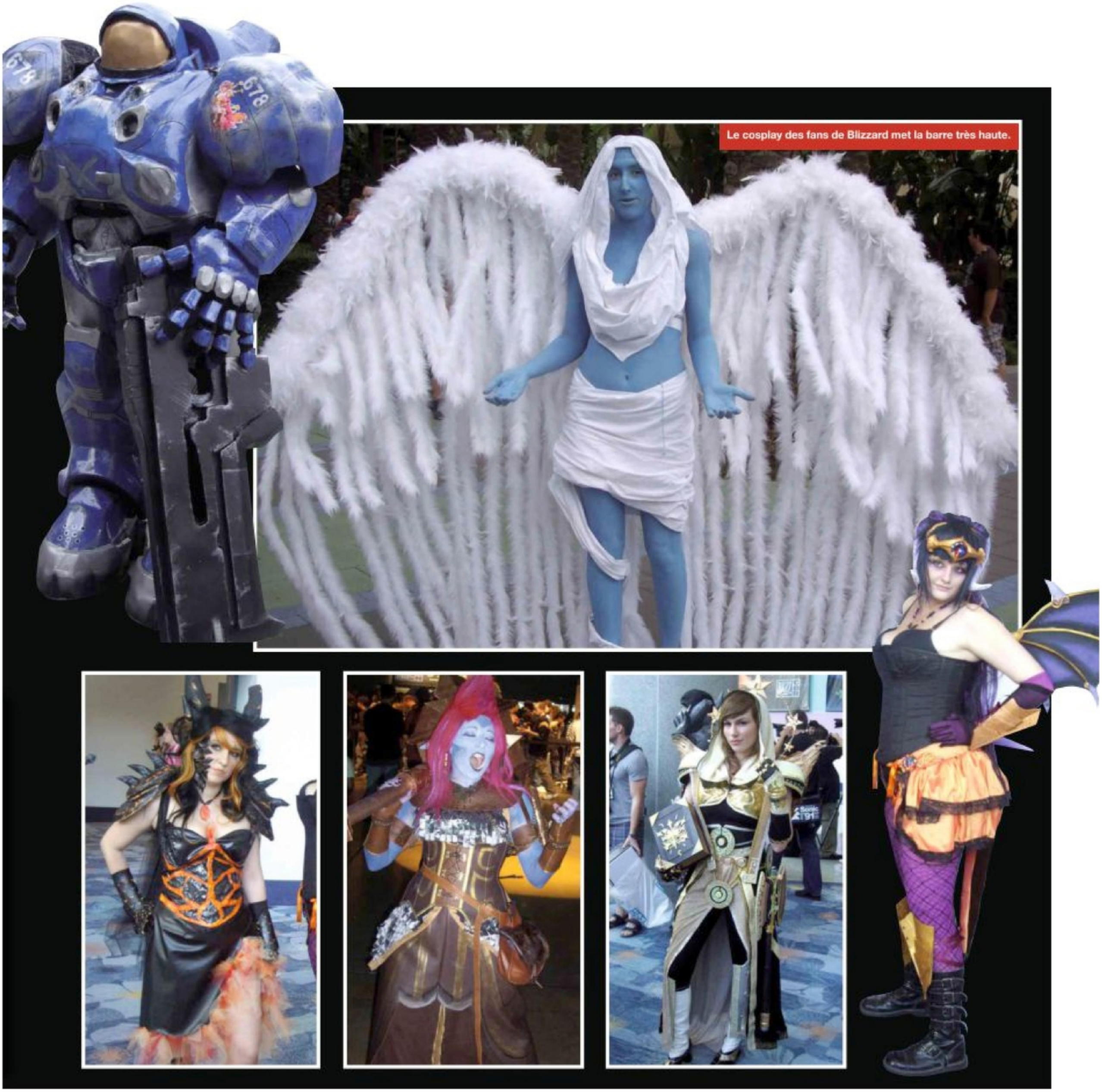
DR

RPM Racing et *The Lost Vikings* : les deux premiers jeux de Silicon & Synapse, futur Blizzard.

la fréquentation de *World of Warcraft*, Blizzard a la bonne idée d'offrir *Diablo III* à quiconque s'abonnera durant un an à leur MMORPG. Inversement, ceux qui l'achèteront se verront offrir quatre mois d'accès à *WoW*. Simple, efficace et implacable, cette stratégie marketing semble tout indiquée pour contrer la menace que pourrait représenter *Star Wars : The Old Republic*. La guerre des MMO semble en tout cas officiellement déclarée.

Côté démos jouables, cette BlizzCon s'est bien évidemment concentrée sur le triptyque *WoW*, *Starcraft II* et *Diablo III*, mais il fallait cependant une bonne dose de patience pour atteindre l'armée de PC montés en réseau pour l'occasion. Il était donc possible d'explorer la zone de départ des Pandarens de *Mists of Pandaria*, de tâter du héros dans le fameux *Blizzard DOTA*, de découvrir les nouvelles unités du multijoueur de *Starcraft II : Heart of the Swarm*, ou encore de visiter la taverne de New Tristram de *Diablo III*. Les plus découragés par les files d'attente sans fin pouvaient tout de même se consoler dans l'espace Arcade, qui faisait la part belle au retrogaming made in Blizzard : de *RPM Racing* (le tout premier jeu du studio, alors qu'il s'appelait encore Silicon & Synapse) à *Diablo II* en passant par *The Lost Vikings* et *Warcraft II*, ce musée du pixel n'a pas désempli du week-end. D'une manière générale, la BlizzCon 2011 a largement mis en avant toute la « culture Blizzard », avec pléthore de conférences sur une multitude de sujets. En vrac : le sound design de leur jeu, le making of d'une cinématique, plusieurs artistes qui exécutent un dessin en direct, des séances de Q&A sur les nouvelles unités de *SCII*, sans oublier du E-Sports à gogo avec, notamment, la finale de la GSL (Global *Starcraft II*

L'ambiance est allée crescendo pendant ces deux jours



League), qui a vu le triomphe du joueur coréen SlayerS_MMA. Mais ce sont surtout les événements du soir qu'il ne fallait pas rater : le concours de costume et de danse, tout d'abord, s'est avéré aussi savoureux qu'enthousiasmant, notamment grâce à la bonne humeur du présentateur et humoriste Jay Moore et à la motivation d'un public en délire à la moindre apparition d'une Reine des Lames ou d'un Demon Hunter. Bien loin du cosplay souvent cheap made in France, celui des fans de Blizzard met la barre très haute. L'ambiance est donc allée crescendo pendant ces deux jours, pour finir en apothéose avec une cérémonie de clôture placée sous le signe de la fureur et du métal.

Deux concerts très chevelus se sont en effet succédé, pour le plus grand plaisir de nos tympans : tout d'abord le fameux Level 90 Elite Taurens Chieftains, qui n'est autre que le groupe de rock des membres de Blizzard, composé notamment de Samwise Didier au chant (un des artistes principaux du studio) et de Mark Morhaime à la basse. Riffs acérés et double pédale se sont succédé pendant 45 minutes, accompagnant des titres aussi « haut level » que *I am Murloc*, *Power of the Horde* ou encore *Raise some Hell*. Bref, du lourd pas bien finaud, mais à la bonne humeur communicative. Enfin, pour finir en beauté, les Foo Fighters sont montés sur scène et nous ont livré un spectacle impeccable à l'énergie incroyable, malgré quelques problèmes de son en début de show. Voilà qui a parfaitement conclu une BlizzCon 2011 réjouissante, confirmant l'aura presque indécente qui entoure Blizzard. Au-delà des annonces concernant les jeux, le plus intéressant dans cette convention reste l'atmosphère de fête et l'enthousiasme du public. Que l'on soit fan, ou non, des productions du studio, impossible de nier l'excellence de leurs relations avec la communauté. Avant tout une machine à vendre du rêve, le studio de Mike Morhaime sait exactement comment contenter son public. Vivement l'année prochaine, en tout cas.

DOSSIER

WORLD OF WARCRAFT

MISTS OF PANDARIA

Et de quatre ! Après le désastre cataclysmique d'Aile de mort, Azeroth va s'offrir une touche de zen grâce à une toute nouvelle extension placée sous le signe de l'Asie, de la méditation et de la fourrure.

JEAN-KLÉBER LAURET

Avant de fouler le sol de la BlizzCon, nous nous demandions principalement si Blizzard allait profiter de sa convention annuelle pour annoncer un nouveau titre. Un levé de voile sur le fameux « Projet Titan » ? Peu probable, car encore bien trop tôt. Un éventuel *Warcraft IV* ? La scène du STR est suffisamment monopolisée par *StarCraft II*, inutile de lancer un nouveau challenger. Il ne restait plus qu'un quatrième add-on pour *World of Warcraft*, de loin la plus grande manne financière du studio. La surprise n'a donc pas été totale lorsque le charismatique Chris Metzen – vice-président du développement créatif – est monté sur scène pour évoquer l'arrivée de ce quatrième chapitre de l'histoire d'Azeroth. Un peu plus surprenants, en revanche, sont les choix effectués en matière d'univers : sans doute pour drainer davantage de joueurs du côté de l'Asie, Blizzard a opté pour un design drastiquement différent de celui des précédents titres. Ce renouveau marque également l'arrivée d'une nouvelle race, d'un nouveau continent et d'une classe inédite, le tout lié d'une manière très ténue et cohérente. Notre premier contact avec *Mists of Pandaria* s'est fait via un long trailer qui a tout de suite donné le ton : des forêts de bambous ancestrales, quelques temples rouges et or, une musique apaisante… et du zen, beaucoup de zen. Bienvenue sur Pandaria, un monde jusqu'alors inconnu des explorateurs, et Terre vierge de tout conflit entre l'Alliance et la Horde. Malheureusement, ça ne durera pas. Mais pour l'heure, intéressons-nous à ce Nouveau Monde, qui a le mérite d'être peuplé

par une race que l'on n'avait pas revue depuis de longues années : les Pandarens. Apparus pour la première fois dans *Warcraft III : The Frozen Throne*, les Pandarens sont un peuple pacifique, qui aspire avant tout à la tranquillité. Peu aventureux, ils aiment profiter des petits plaisirs de la vie, tout en peaufinant leur art ancestral du combat à mains nues. Comme leur nom le laisse deviner, les Pandarens arborent un physique à fourrure et rappellent immanquablement le panda plein de dextérité d'un certain film d'animation made in DreamWorks.

Le look des Pandarens affiche un joli équilibre entre le « kawaï » et le « féroce ».

RÉVOLUTION

La refonte des talents en question

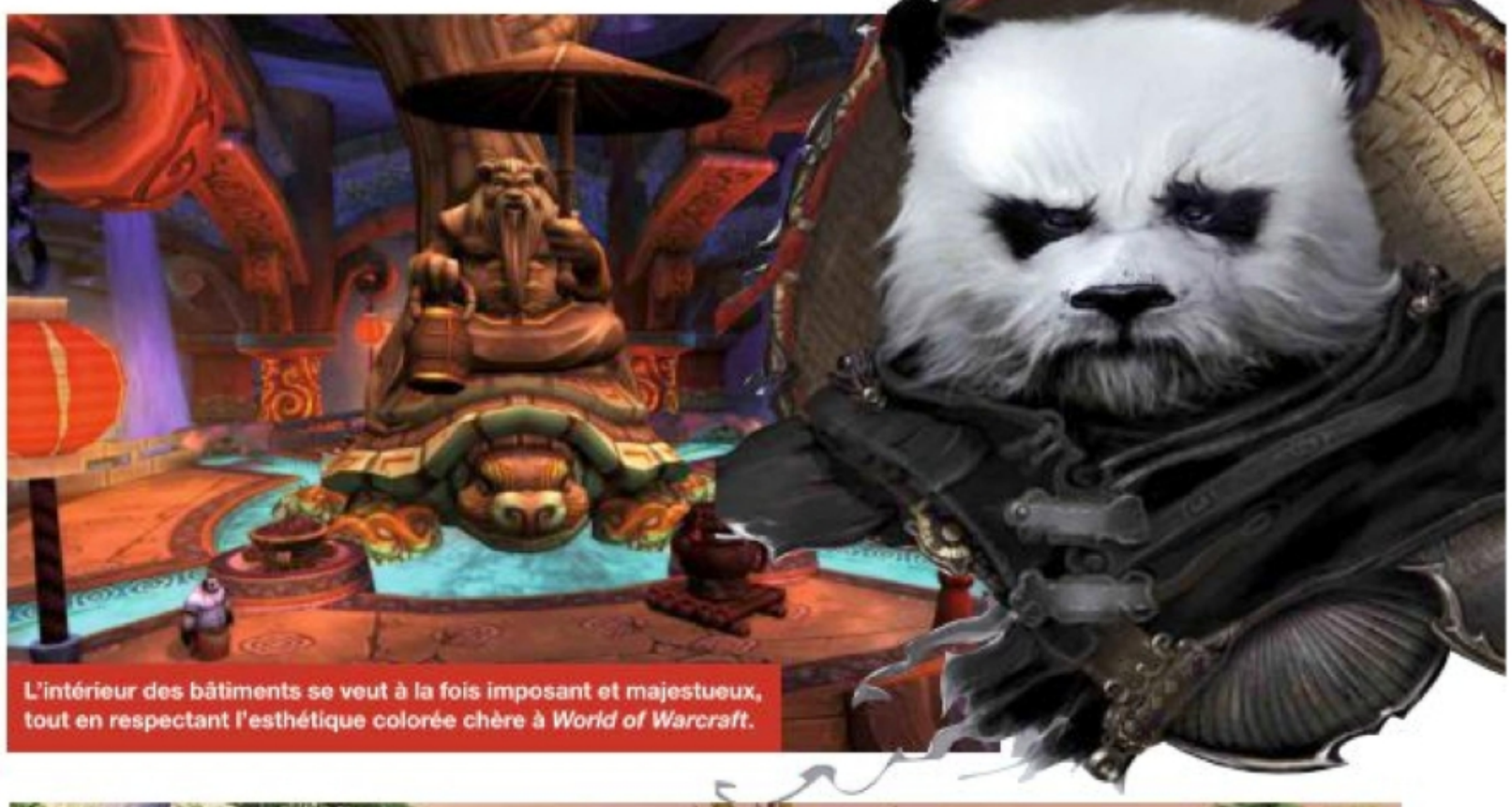
Attention, gros changement concernant le système des talents ! Souplesse et choix sont désormais de rigueur.

L'annonce de *Mists of Pandaria* a été l'occasion de présenter la future organisation des talents, qui n'avait que peu évolué depuis le lancement de *WoW*, en dehors des reset « classiques ». Dès la sortie de l'extension, la spécialisation choisie n'aura plus de lien avec les talents proposés. Au lieu de ça, chaque spécialisation aura accès aux mêmes talents (mais pas aux mêmes compétences, bien sûr !), débloqués par série de trois tous les 15 niveaux. Bien entendu, tous les talents ne seront pas activables en même temps, mais l'on pourra à loisir en choisir six et passer de l'un à l'autre quand on le souhaite. Un système proche d'un certain *Diablo III*…

Cerisiers en fleur et méditation : nous sommes loin de l'ambiance guerrière habituelle.

La carrière de moine peut être embrassée par toutes les races de *WoW*, excepté les worgens et les gobelins.

Une volonté de surfer sur cette vague ? Non, d'après Blizzard, puisque la race existe depuis très longtemps et que leur mise en avant dans *WoW* est une idée en gestation depuis plusieurs années. Soit, accordons-leur le bénéfice du doute. Concrètement, Pandaria est une immense île découpée en cinq grandes zones réservées aux joueurs de niveau 85 et plus. Seulement cinq ? Oui, mais chacune devrait proposer une tonne de nouveautés à dénicher et de quêtes à accomplir. Encore heureux ! En vrac, les « high level » pourront découvrir la forêt de Jade, lieu d'entrée vers Pandaria, la vallée des Quatre Vents, peuplée de fermes et de forêts tropicales, le désert de Tanglong et son gigantesque mur, le sommet Kun-Lai (un massif montagneux hostile) ou encore la vallée de l'Éternel printemps, abritant la capitale Pandaren. Autant de paysages variés à explorer, qui permettront d'atteindre tranquillement le niveau 90, nouvelle limitation de puissance proposée par cette extension. Bien entendu, une sixième zone faisant office de lieu de départ pour la race inédite est présente, et porte le nom d'« Ile Vagabonde ». Une appellation qui lui sied à merveille, dans la mesure où cette île est en fait une tortue géante se déplaçant à sa guise sur les flots. C'est cette partie de *Mists of Pandaria* que nous avons pu découvrir en profondeur à la BlizzCon, grâce à une armada



L'intérieur des bâtiments se veut à la fois imposant et majestueux, tout en respectant l'esthétique colorée chère à *World of Warcraft*.

Le continent de Pandaria n'affichera pas que des paysages d'inspiration asiatique. On y trouvera également de la jungle, du désert ou de la montagne.

de PC mis à la disposition du public et des journalistes. L'occasion de considérer l'admirable travail effectué par les artistes de Blizzard, qui parviennent une fois de plus à transcender un moteur graphique vieillissant grâce au soin apporté aux détails et à un bon goût indéniable en matière de design. Vallées verdoyantes, lacs paisibles remplis de nénuphars, forêts de bambous apaisantes, temples aux pointes majestueuses et très colorées… les paysages de cette « Tortuga asiatique » offrent un vrai bol d'air frais dans l'univers de *WoW*, quoi qu'on en dise.

Si l'audace est évidente en matière de visuel et d'atmosphère, peut-on s'attendre à être surpris côté gameplay ? Peu de changements sont à noter, même si la nouvelle classe – les moines – permet d'aborder les combats de manière plus dynamique qu'auparavant, essentiellement grâce à une modification tout sauf anodine : l'impossibilité d'attaquer automatiquement. Les moines devront en effet activer manuellement leur coup pour vaincre un mob, ce qui, mine de rien, permet de gagner un peu plus en nervosité. L'autre intérêt de cette nouvelle classe est qu'elle semble très ouverte et orientable à loisir. Selon la spécialisation choisie, il est en effet possible de devenir tank, soigneur ou DPS. Voilà qui promet un maximum de souplesse. Le Chi, quant à lui, est un peu l'équivalent de la rage chez les guerriers : il s'accumule à force de coups portés et peut ensuite être dépensé dans des attaques spéciales. Petite innovation, également, du côté du choix de la faction, puisque les Pandarens peuvent rejoindre à la fois l'Alliance et la Horde, cette appartenance étant déterminée au niveau 10 et marquant également le départ de l'Ile Vagabonde. Bref, l'arrivée d'une nouvelle race et d'une nouvelle classe devrait une fois de plus relancer l'intérêt du re-roll, même si Blizzard ne semble pas vraiment avoir touché au système de progression, qui reste ultra-balisé : quêtes à prendre en vrac, voyage vers la zone concernée (où l'on accomplit souvent plusieurs quêtes d'un coup, histoire de rentabiliser le voyage !), abattage de mobs à la chaîne et retour à la case départ pour ramasser l'XP et la récompense. Les vieux briscards de *WoW* – et du MMORPG en général – ne se sentiront pas bousculés une seconde. Bien sûr, il reste encore un milliard de choses à découvrir concernant *Mists of Pandaria* et l'on a hâte de pouvoir tâter le nouveau système de scénario « joueurs contre environnement » (PvE), ou encore les combats de mascotte (un jeu tactique et fun au tour par tour dont nous n'avons pas vu grand-chose pour le moment). En l'état actuel, la quatrième (avant-dernière ?) extension de *World of Warcraft* a le mérite de partir dans une direction artistique vraiment très intéressante et tente de revenir aux fondamentaux du RPG online : l'exploration et la découverte d'un nouvel univers. Le voyage s'annonce en tout cas plein d'émerveillement.

Un vrai bol d'air frais dans l'univers de *WoW*

DOSSIER

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC

L'instance Esseless sera le premier gros défi de groupe auquel seront confrontés les joueurs.

Star Wars Galaxies entame son chant du cygne. Une édition collector Blu-ray des 6 films vient de sortir, comme une piqûre de rappel pour les fans. Tout semble fin prêt pour la sortie prochaine du plus gros MMO depuis _WoW_. Aussi gros par le budget que par les enjeux qu'il suscite.

DAVID VANDEBEUQUE

À n'en pas douter, *Star Wars : The Old Republic* est LE jeu attendu par toute la communauté des joueurs en cette fin d'année. Et plus les jours qui nous rapprochent de la date de sortie passent, plus on réalise que l'on n'avait plus vu un titre cristalliser autant d'espoirs, de craintes et de questions autour de son nom depuis bien longtemps. Et pour nous en convaincre, nous n'avons pas eu à chercher bien loin : il nous a suffi d'observer, durant toute cette semaine de bêta-test, le ballet incessant des curieux autour de nos postes de travail, alors que nous étions affairés à explorer Coruscant et ses environs. Parmi eux, des joueurs PC, bien sûr, mais pas seulement : on comptait également des spécialistes console, des secrétaires de rédaction, ou des collègues du service informatique, venus partager un petit café, certes, mais surtout avides de grappiller quelques informations exclusives. Une preuve, s'il en était encore besoin, que l'univers du jeu a largement le potentiel pour permettre à BioWare de réaliser ce qu'aucun n'avait réussi à faire jusqu'ici, hormis Blizzard : imposer un MMO à un public à la fois large et fidèle. Toute la question est maintenant de savoir si ce potentiel va se transformer en réalité. Disons-le clairement, cette bêta laissera encore planer quelques points d'interrogation. Les développeurs l'ont dit et répété maintes fois : leur premier objectif, lorsqu'ils se sont lancés dans l'aventure *SWTOR*, en dehors de ramener des valises de dollars à la maison, était de rapprocher deux mondes qui semblaient s'éloigner de plus en plus l'un de l'autre, à savoir, celui du MMO et celui du RPG. Et ce que nous avions déjà pu constater lors de précédentes sessions de jeu n'a fait que se confirmer avec cette bêta : rarement on aura atteint dans un jeu de ce genre un tel degré d'attachement vis-à-vis de l'histoire ou du background de son personnage. Un exploit qui tient à l'univers intrinsèquement addictif de *Star Wars*, c'est

Les Battlegrounds seront l'une des attractions PvP du jeu.

évident, mais aussi au talent de BioWare, qui a su parfaitement adapter à son nouveau titre toutes les mécaniques de gameplay issues de précédentes productions, comme *Mass Effect* ou *Dragon Age*. Des séries qui avaient déjà largement fait leurs preuves en matière de RPG. Le compagnon en est le parfait exemple : il s'agit là d'un classique du développeur canadien, qui vous rejoindra quelle que soit votre classe de personnage (en général autour du niveau 8) et qui aura de multiples usages. Il pourra bien sûr pallier certaines de vos faiblesses, en vous offrant ses compétences de soin qui vous font tant défaut, ou une pointe de dégâts supplémentaires pour négocier un passage difficile. Il sera également votre passerelle vers toute la partie crafting, puisque chaque adjoint pourra apprendre jusqu'à trois compétences généralistes, allant de la fabrication d'armure à la récupération de ressources en passant par la diplomatie ou le commerce illégal. Mais surtout, il sera un élément RPG important, votre reflet dans le miroir : un observateur attentif qui saura se manifester lorsque vous dépassez les bornes, et qui donnera du coup un peu de corps à vos décisions. Et d'ailleurs, puisque l'on parle de décisions, c'est là un autre élément que l'on retrouve dans la plupart des jeux BioWare : le système de dialogue « à la *Mass Effect* », et la notion de conséquence qui en découle. Intégré à *SWTOR*, le principe reste inchangé : pour chaque bout de conversation, on trouvera jusqu'à trois possibilités de réponses, certaines étant triviales, et d'autres pouvant conduire à différents évènements. Là encore, le résultat est bluffant, et totalement inédit dans un MMO. Pour vous donner un exemple concret, admettons que vous et l'un de vos camarades décidiez de suivre l'exemple d'une grande majorité des joueurs sur la bêta, en commençant votre aventure avec un Jedi (qu'il soit consulaire ou chevalier importe peu, les deux classes débutent sur la même planète, Tython). Vos deux avatars vont forcément traverser plus ou moins les mêmes épreuves, et pourtant, chacun de vous pourra en retirer une expérience de jeu très différente. Ainsi, tandis que le premier aura choisi de sauver un village Twi'lek en monnayant chèrement ses services,

Rapprocher deux mondes, celui du MMO et celui du RPG

l'autre l'aura fait gratuitement, mais aura eu la chance de vivre une romance passionnée avec une jeune et belle autochtone (c'est du vécu !) Dans le même esprit, un peu plus tard, nos deux amis se verront réprimander par leurs maîtres, mais pas pour les mêmes raisons. Dans le cas de notre Jedi cupide (une première dans l'histoire de l'ordre, très certainement), ce sera pour son avarice, et dans celui de notre

amoureux, ce sera pour le non-respect d'une des grandes règles d'or des Jedi : « Tu ne convoiteras aucune femme, que ce soit celle de ton voisin, ou une autre. » Oui, tout cela fait rêver, mais attendez la suite ! Figurez-vous que ce n'est finalement pas cet aspect RPG qui nous

Une ambiance incroyable et fidèle

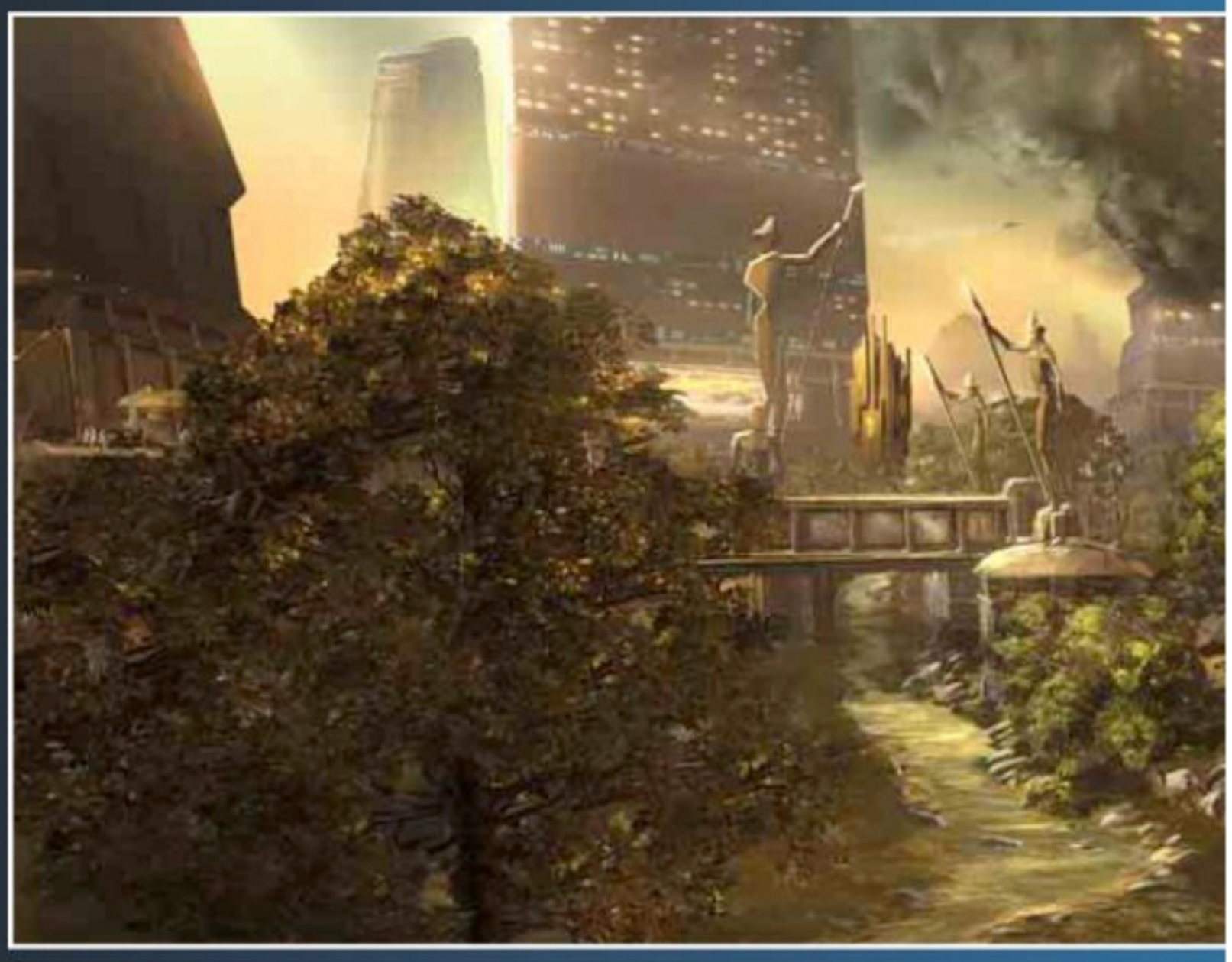
aura le plus impressionnés, même s'il est pour beaucoup dans l'engouement qu'a suscité le jeu à la rédaction. Non, ce qui aura surtout marqué les esprits, c'est cette ambiance incroyable qui en ressort, ce souci permanent qu'ont eu les développeurs de nous retranscrire l'univers des films de Georges Lucas de la manière la plus fidèle possible, avec une mention spéciale pour les animations des différents dialogues. Rappelons-le : absolument toutes les conversations que vous aurez avec les PNJ du jeu donneront lieu à des cinématiques, des jeux d'acteur et des discours parlés. Là encore, c'est une première dans un MMO, et assurément un travail de titan, mais cela permet aussi à BioWare de marquer quelques points supplémentaires en matière d'immersion. À côté de cela, le moteur graphique se montre parfaitement à la hauteur de sa tâche, malgré les quelques réticences que nous pouvions avoir face au design très cartoon : ce dernier compense largement ses limites technologiques en affichant dans les différents décors une foule de détails, comme ces files de navettes qui transitent dans le ciel de Coruscant, ou ces droïdes qui se promènent dans les coursives de la cité en faisant des « piou tidou hiiiiii ». Le ton et les thèmes

En groupe, le choix des réponses lors d'un dialogue se jouera sur un tirage de dés, comme lors d'un loot de groupe.

CLASSES

Et toi, à quoi tu joues ?

Outre la découverte des différentes aires de jeu et de quelques mécaniques de gameplay, cette bêta était surtout l'occasion de se faire une idée de la prise en main des différentes classes de personnages, même si cette partie pourrait être soumise à des évolutions futures. Et sachez-le, hormis le rythme un peu mou dont nous vous parlions, les classes offrent à la fois de bonnes sensations et de nombreuses possibilités de développement. Le Jedi consulaire dispose notamment d'une belle palette de coups et de pouvoirs, pouvant alterner entre l'usage du sabre double lame, les soins, et les pouvoirs de la force pour contrôler ses adversaires. Une classe particulièrement agréable à jouer, donc, même si elle est aussi solide physiquement qu'une brindille desséchée. Au chapitre des classes qui claquent, le soldat, pendant du chasseur de prime côté lumineux, se pose là. Puissant, solide, et offrant une grosse force de frappe, il sera une bonne option pour leveller. Un ton en dessous, on trouvera le chevalier Jedi, dont les combats sont visuellement très agréables, mais qui offre peu de variété côté style de jeu, ou le contrebandier. Par contre, ces derniers auront droit à un Chewbacca en guise de compagnon, et ça, ça n'a pas de prix.



Assurément, le Jedi consulaire sera l'une des classes les plus versatiles du jeu. Une des plus fragiles également.

abordés lors des différentes missions, aussi, participent grandement à l'ambiance.
Au départ, ces dernières vont vous paraître relativement simples, avec des choix moraux plutôt évidents. Toutefois, une fois à Coruscant, et pour peu que vous ayez décidé d'endosser l'habit d'Obi-Wan Kenobi, vous commencerez à mesurer toute la difficulté de maintenir le cap vers le côté lumineux lorsqu'il s'avère que faire le bien, servir la République et suivre le code sont trois choses complètement différentes. Vous l'aurez compris, BioWare a fait un travail vraiment remarquable en termes d'immersion et de scénarisation, même si les puristes du RPG, les vrais, ne manqueront pas de noter quelques invraisemblances. Par exemple, le système d'alignement, qui consiste à faire pencher un personnage du côté lumineux ou obscur, pose problème lorsque le personnage en question dispose à la base d'une forte identité. Par exemple, il est très compliqué de jouer un Jedi mauvais sans tomber dans la caricature. Dans le même esprit, un Sith répandant le bonheur et la joie de vivre autour de lui n'aurait pas vraiment de sens. Au mieux, les deux pourront adopter un comportement neutre, mais pas plus.
D'autre part, on remarque que le système de conséquences trouve parfois ses limites. Au fur et à mesure des décisions prises, il est ainsi possible d'entrer dans les bonnes grâces d'un compagnon, et de débloquer des

Le dynamisme des scènes de combats souffre d'un temps de récupération des compétences un peu trop long.

conversations avec lui. Malheureusement, on ne trouve pas grand-chose en dehors de ça, hormis un bonus d'expérience. Pas d'objets spéciaux ou de quêtes à débloquer (en tout cas, pas sur la partie que nous avons pu explorer). Dommage ! Toutefois, s'il fallait vraiment critiquer (la chose est peut-être encore un peu prématurée), c'est moins sur le contenu RPG que sur la partie MMO qu'il faudrait s'attarder. En effet, on l'oublierait presque, mais *SWTOR* reste un MMO, et disons que sur ce point précis, les développeurs se sont montrés nettement moins avant-gardistes, voire timorés. On retrouvera ainsi un système de progression très classique, mélangeant exploration, farming solo, et instances groupées. Au niveau 10, chacune des 8 classes (4 côté République, 4 côté Empire) pourra choisir une voie de spécialisation parmi deux possibles, et devra alors se conformer aux moules en vigueur dans tous les MMO : soigneur, DPS, tank, et support/contrôle. L'ensemble est bien sûr travaillé sur la forme avec, par exemple, cette carte que l'on peut appeler en plein écran d'un simple raccourci, et qui passe en transparence lorsque le personnage reprend son déplacement. On saluera aussi cette bonne idée, qui permet au membre d'un groupe de marquer ses cibles de différents symboles visibles par les autres. Il devient dès lors très simple de communiquer un plan de bataille malgré l'absence de chat vocal. Cela dit, en tant que MMO, *SWTOR* ne propose rien de nouveau, et fait même preuve de quelques défauts gênants : les affrontements, par exemple, n'affichent pas le dynamisme que les scènes de combats de la vidéo d'introduction laissaient espérer, la faute à un temps de récupération des compétences un poil trop long. Attention toutefois : la chose n'est pas évidente à déceler. En effet, les combats d'un chevalier Jedi restent par exemple très agréables visuellement parlant. Le problème, c'est que l'utilisation d'une compétence déclenche non pas un coup simple, mais une série de deux ou trois mouvements. Un choix qui donne parfois l'impression d'être un gentil spectateur attendant son tour.
Et la chose est encore plus frappante lorsque l'on pénètre sur un Battleground PvP, où l'on n'a plus affaire à des droïdes immobiles attendant paisiblement leur destruction, mais à de vrais joueurs très mobiles. Le temps que le premier coup parte, l'ennemi est déjà dans notre dos, et peut nous laminer joyeusement. Vous pourriez bien sûr arguer que tout cela n'est qu'un détail, et vous n'auriez pas tort : la cible de BioWare n'est clairement pas le hardcore gamer fan de PvP et, dans l'ensemble, malgré ses quelques petits défauts, *SWTOR* reste un titre très réussi qui va attirer les foules. Une grande question demeure cependant : combien de temps réussira-t-il à les retenir ? En effet, BioWare a jusqu'ici très peu communiqué sur le cœur de son endgame, mais semble convaincu que

Bon RPG, mais MMO timoré

ÉPREUVES

Restez groupés

Les instances dans *SWTOR* se présentent sous trois formes distinctes. La première s'intègre au contenu scénarisé et axe l'expérience de jeu autour des combats, des cinématiques et des dialogues. Ces parties du jeu se négocieront la plupart du temps en solitaire, même si un renfort n'est jamais de trop. Deuxième possibilité : le flashpoint. Il s'agit également d'une aventure scénarisée, mais qui nécessite la formation d'un groupe, et qui viendra en général clôturer la découverte d'un monde ou d'une zone. L'exercice est assez long, mais pas obligatoire (comptez trois quarts d'heure pour l'Esseless, premier flashpoint disponible chez les Jedi), et pourra être l'occasion de débats entre joueurs, puisque les réponses aux différents dialogues sont votées au plus grand nombre. Dernière épreuve, et non des moindres : l'instance héroïque. Contrairement au flashpoint, qui ne peut être fait qu'une fois, une instance héroïque peut être refaite chaque jour, et ressemble au challenge que l'on trouve classiquement dans tous les MMO : quelques couloirs et salles agrémentés de quelques mobs élite, suivis d'un boss en guise de dessert. Bon appétit !

le reroll de personnages et les instances (type héroïque ou raid) à farmer en boucle suffiront à contenter le joueur lambda. Pour notre part, nous émettons quelques réserves : *SWTOR* s'annonce comme un des derniers gros MMO suivant le modèle économique de l'abonnement mensuel et, à ce prix, il est difficile de croire que le fan de MMO se contente d'un endgame aussi classique. D'autre part, le joueur de MMO ne rechignant jamais devant l'ampleur de la tâche, il y a fort à parier qu'il aura bouclé le contenu déjà disponible assez rapidement, ce qui risque d'imposer un rythme de mise à jour très soutenu au développeur (en un week-end de bêta, on croisait certains joueurs qui avaient déjà atteint le niveau 35). Tout ceci, bien sûr, n'est que conjecture, et il faudra attendre la sortie du jeu pour véritablement dissocier le vrai du faux. Une sortie qui, rappelons-le, se déroulera juste avant les fêtes de fin d'année. Sûrement un joyeux Noël pour beaucoup d'entre nous !

L'ADRESSE FAVORITE
de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines Yellow Media

mes magazines favoris.fr

46 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES MEILLEURES RÉDUCTIONS SUR VOTRE ABONNEMENT

+1 DVD GRATUIT

50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT

47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

Yellow MEDIA

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité

NOUS VOUS PROMETTONS QUE

>Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.

>Nous vous certifions que tous les efforts sont faits pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.

>Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.

>Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.

>Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction PC Jeux. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !

PC JEUX HIT ★★★★★

Tous les tests !

PREMIER SANG

La guerre est déclarée entre *Battlefield* et *Call of Duty*

Battlefield 3	50	Dead Rising 2 : Off The Record	69
Saints Row : The Third	56	LFP Manager 12	70
Dungeon Defenders	60	Football Manager 2012	71
Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne	62	Les Sims 3 : Animaux & Cie	72
NBA 2K12	64	Cursed Crusade	73
Deus Ex Human Revolution : Le Chaînon Manquant	66	**OÙ EN SONT-ILS ?**	74
Stronghold 3	67	**LE TOP JEUX**	86
Cities XL 2012	68		

PC JEUX Notre système de notation

0-19% ABOMINABLE
La pire des engeances, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

20-49% MAUVAIS
Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.

50-69% TRÈS MOYEN
Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

70-84% BON
Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

85-89% EXCELLENT
Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

90%+ EXCEPTIONNEL
La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Trois et moi

Il se passe quelque chose en ce moment avec le chiffre 3. *Battlefield 3, Saints Row 3, Stronghold 3, Les Sims 3 : Animaux & Cie, Call of Duty : Modern Warfare 3* et bientôt *Bioshock 3*… Même du côté console, on a *Uncharted 3, Just Dance 3, Gears of War 3*… Je ne dis pas que ça me fait flipper, mais je ne suis pas particulièrement rassuré non plus. C'est vrai : ces histoires de chiffres, ça cache souvent des signes mystiques annonciateurs de fin du monde. Bon, en l'occurrence, ça annonce surtout la frilosité des éditeurs dès qu'il s'agit de lâcher les licences qui marchent, mais quand même. 2*0+1+2 = 3. 2012, la fin du monde, et tout ! Et puis, *Les Trois Mousquetaires*, au cinéma ? Vous avez vu la bouse que c'est ? Vraiment, tout cela n'annonce rien de bon. Alors, vous faites ce que vous voulez, mais moi, je me terre dans mon abri antiatomique et je me refais un petit *Fallout* pour me mettre dans l'ambiance postapocalyptique. Pas *Fallout 3* par contre… Pour des raisons évidentes, vu le contexte ésotérique, mais surtout parce que c'est quand même le plus mauvais. À l'occasion, je me rassurerai aussi en constatant que de nombreuses sorties échappent à la malédiction du chiffre 3, comme le sympathique *Dungeon Defenders*, le très bon *NBA 2K12*, ou encore la paire *LFP Manager 12* et *Football Manager 2012*.

KEVIN CICUREL

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux2@yellowmedia.fr

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.

KEVIN CICUREL
Spécialités RPG, Baston
Jeu du moment *The Elder Scrolls V : Skyrim*
Ce mois-ci, Kevin a fait des infidélités au PC pour jouer à *Dark Souls*. Inutile de préparer le goudron et les plumes, le jeu le punit déjà bien assez comme ça.

ALIX DULAC
Spécialités Sport, aventure
Jeu du moment *NBA 2K12*
Ce mois-ci, délaissé comme des millions de fans par la vraie NBA, Alix noie son chagrin sur *NBA 2K12*. C'est une manière comme une autre de se consoler, et la seule d'entendre ces « skouik, skouik » de parquet si mignons.

CYRIL DUPONT
Spécialités RPG, stratégie
Jeu du moment *Batman Arkham City*
Ce mois-ci, Cyril a passé trop d'heures à bosser ! Du coup, il a dû renoncer au lancement de la saison 4 de *StarCraft II* qui a commencé il y a peu ! Une bonne excuse qui lui évite de prendre taule sur taule face aux fous furieux qui peuplent Battle.net !

ALEXANDRE CORTONA
Spécialités FPS, action
Jeu du moment *Battlefield 3*
Ce mois-ci, pas de *Football Manager* pour Corto. Du coup, il a décidé de prendre en charge une vraie équipe parisienne et de venir concurrencer le PSG des qataris d'ici 2/3 trois ans avec l'argent de *PC Jeux* !

JEAN-KLÉBER LAURET
Spécialités RPG, FPS
Jeu du moment *Game Dev Story* (Iphone)
Ce mois-ci, JK a troqué ses jeux hardcore sur PC contre des petits passe-temps sur Iphone. Eh oui, pas le temps de jouer à la maison, il a déjà bien trop d'avion et de jet-lag à gérer !

KEVIN BITTERLIN
Spécialités Sport, action
Jeu du moment *The Elder Scrolls V : Skyrim*
Ce mois-ci, il va nous falloir beaucoup de courage pour réussir à joindre Kevin. Aux dernières nouvelles, il tuerait des dragons quelque part dans le Grand Nord...

Test

BATTLEFIELD 3

Arme de jubilation massive

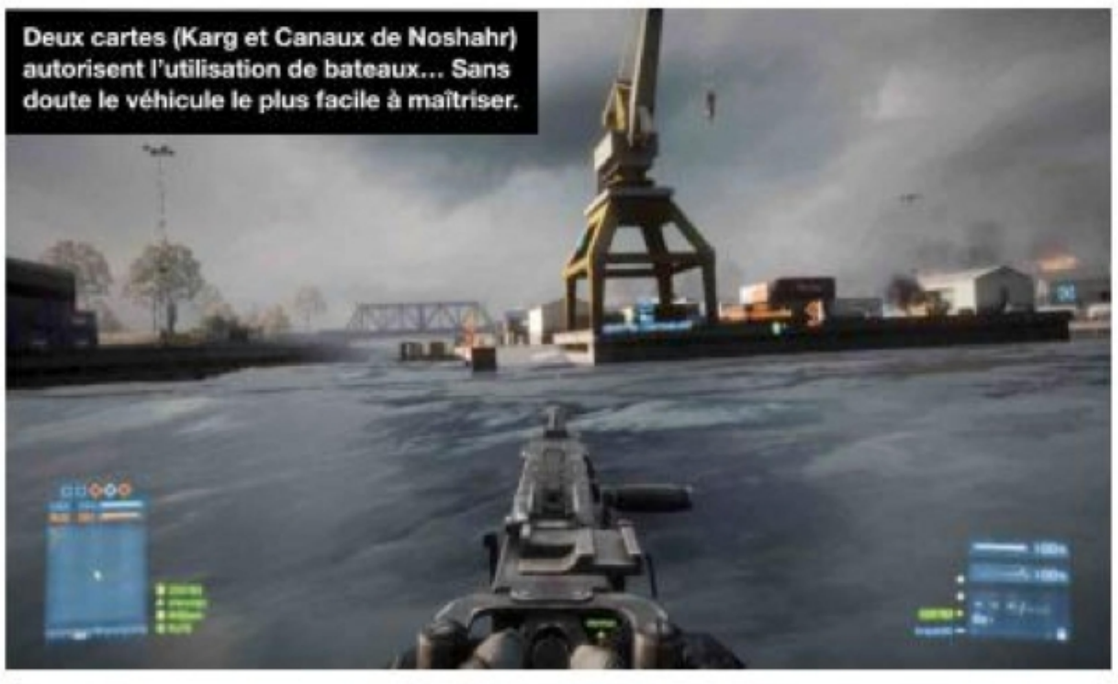
En bref

Le multi de *BF3* ne ressemble à rien d'autre parce que...

- ☑ 64 joueurs sont réunis
- ☑ L'ambiance est fantastique
- ☑ Les véhicules sont nombreux
- ☑ On peut y jouer indéfiniment

Doté d'un solo anecdotique, *BF3* se résume à son mode multijoueur. Sur ce plan, il est absolument génial et a largement de quoi vous tenir éveillé pendant des heures et des heures.

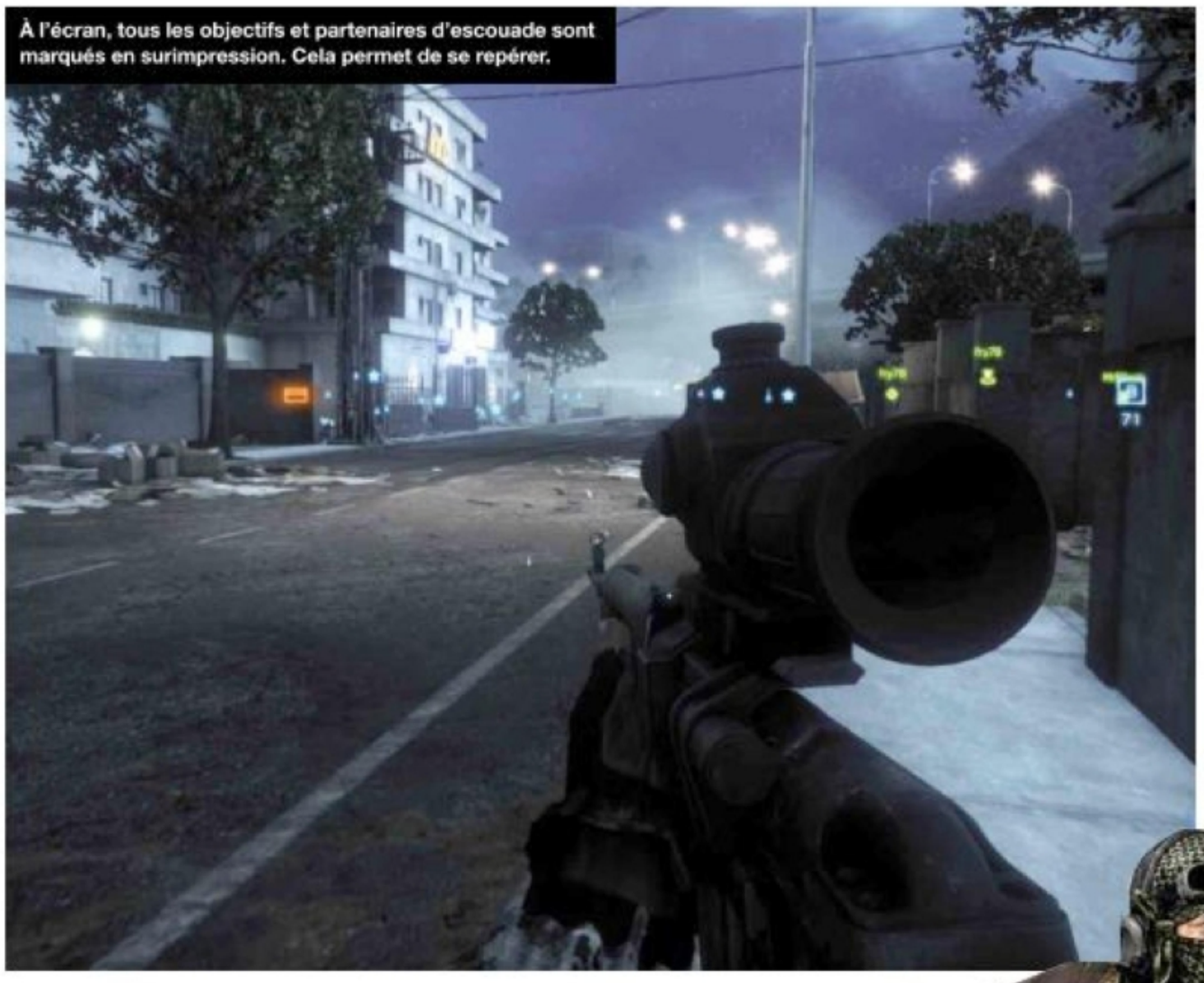
Les explosions et autres effets de fumée sont réellement impressionnants. Ils nous gênent vraiment en situation de combat.

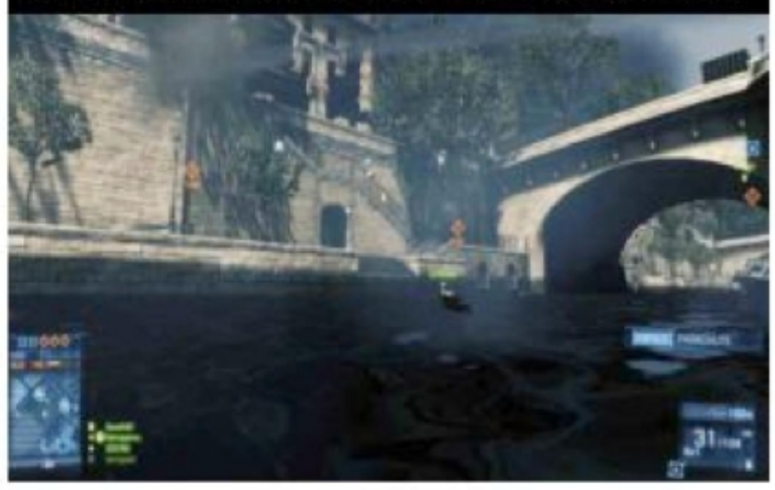

Deux cartes (Karg et Canaux de Noshahr) autorisent l'utilisation de bateaux… Sans doute le véhicule le plus facile à maîtriser.

C'est un fait : *Battlefield 3* et *Modern Warfare 3* sont aujourd'hui en guerre. Un point qui peut surprendre, surtout lorsque l'on se replonge dans l'historique des deux séries. Bien qu'appartenant au même genre (le FPS) et vantant les mêmes ambitions (fidéliser des millions de joueurs à leur mode multijoueur compétitif), les deux ennemis proclamés n'ont dans le fond jamais eu grand-chose en commun. Ainsi, *Battlefield* existe depuis 2002, et s'est toujours concentré sur un seul aspect du FPS : la partie multijoueur. *Call of Duty*, de son côté, n'a jamais cherché à émuler ce que proposait le titre de DICE, préférant axer son développement autour d'un mode solo tonitruant, et se contentant d'une partie multi efficace, mais relativement classique. Alors qu'est ce qui a changé ? Sur le fond, vous allez le voir : rien. À l'instar de ses prédécesseurs *BF*, *BF2*, ou *BF 2142*, *Battlefield 3* demeure un titre dont l'intêret réside quasi uniquement dans l'expérience multi. Simplement, suivant en cela le chemin tracé par *Bad Company*, DICE a souhaité intégrer à son bébé une campagne solo, un mode coopération, et s'ouvrir au monde des consoles (au grand dam de la communauté des joueurs PC, d'ailleurs). Une intention louable, certes, mais qui ne restera pas dans les annales, si ce n'est pour la démonstration des capacités de son tout nouveau moteur, le d'ores et déjà fameux Frostbite 2.0.

Beau et crédible, *BF3* s'approche d'un rendu photoréaliste

Le moteur de *BF3* a beaucoup fait parler de lui, et pour cause : toute la communication autour du jeu s'appuyait sur sa puissance et sur ce qu'il avait à offrir au joueur. Qu'est-ce que cela donne concrètement ? *Battlefield 3* est-t-il le plus beau jeu au monde ? En quelque sorte, oui. Sans aller jusqu'à parler de rendu


À l'écran, tous les objectifs et partenaires d'escouade sont marqués en surimpression. Cela permet de se repérer.


La destruction des décors n'est pas aussi impressionnante qu'on l'aurait souhaité, mais s'avère parfois très spectaculaire.

En mode Conquête, il ne faut pas louper le bon wagon en début de partie, au risque de devoir faire le chemin à pied.

photoréaliste, il faut bien avouer que *BF3* n'en est plus bien loin. C'est beau, c'est crédible, et l'on peine à imaginer ce que cela pourrait donner dans un contexte moins dépouillé. En effet, zone de guerre oblige, on n'aura droit qu'à des villes dévastées, des déserts, et des champs de batailles… pas très sexy, tout ça. Ceci étant dit, personne n'a jamais fait mieux dans le genre. Les effets de lumière et de fumée sont absolument saisissants, les panoramas en arrière-plans sont tout simplement bluffants, tandis qu'au premier plan, les animations, le « body-awarness », le moteur physique et la bande-son contribuent à rendre l'action extrêmement immersive. La sensation d'être propulsé au centre d'un véritable conflit armé n'a jamais été aussi forte que dans ce *BF3*. Pourtant, tout n'est pas parfait. La destruction des décors, par exemple, n'est pas aussi exploitée que ce que l'on aurait pu espérer. De plus, elle n'est pas toujours très cohérente. Abattre un muret en béton à l'aide d'un M-16 n'est pas très crédible… De même, *BF3* semble hésiter à exhiber de manière trop ostentatoire les qualités graphiques indéniables de son moteur, et propose une campagne solo remplie de missions de nuit et dotée d'une direction artistique plutôt sobre. Du coup, cette partie du jeu n'a finalement pas vraiment l'occasion de nous en mettre plein la vue… Un constat qui reste aussi valable en matière de gameplay. Non seulement cette campagne solo ne sent pas franchement l'originalité, mais elle atteint même

Prenez garde, quand vous vous planquez derrière une voiture, car celle-ci n'est pas à l'abri d'une explosion !

ENGAGEZ-VOUS

Choisir son camp

Indissociable de *Battlefield*, le choix d'une classe reste primordial et modifie totalement la façon de jouer en ligne.

ASSAUT
Le combattant au corps-à-corps par excellence. Il dispose d'un AK-47 ou d'un M16 et pourra très vite soigner ses petits camarades en leur larguant des trousses de soin ou en les ranimant.

ÉCLAIREUR
Ce sont les snipers de l'équipe. Ils officient de préférence à longue portée, mais ils peuvent aussi placer des radars de détection et des points de résurrection derrière les lignes ennemies.

INGÉNIEUR
Leur mission : détruire les véhicules ennemis avec des mines ou des lance-missiles et réparer ceux des alliés. C'est sans aucun doute la classe la plus orientée vers l'aide de son équipe.

SOUTIEN
Equipés des armes automatiques les plus lourdes du jeu, ces soldats peuvent effectuer des feux de suppression qui aveuglent l'ennemi, ou poser des caisses de munitions.

Battlefield 3

Les panoramas de fond sont encore plus impressionnants en multijoueur, lorsque tout pète déjà à l'écran.

des sommets de platitude que l'habillage graphique a bien du mal à faire oublier. Le fait est que sans une bonne histoire et un minimum de nouveautés, le mode solo d'un FPS n'a pas grand intérêt. Courir dans des couloirs étriqués derrière des camarades qui nous mâchent le travail et aligner des cibles mouvantes pas trop coriaces n'a rien de très palpitant. Evidemment, si l'on y rajoute des scènes ahurissantes en hélicoptère ou en bateau, des explosions de partout, des rebondissements improbables, un bon rythme, des punch-lines mémorables et des ennemis en grand nombre, on obtient un bon FPS « hollywoodien ». En d'autres termes, un *Call of Duty*-like honorable. Malheureusement, *BF3* ne dispose d'aucun de ces différents atouts, et s'avère du coup rapidement ennuyeux. Les sensations arme au poing ont beau être agréables, *BF3* ne parvient jamais à trouver un quelconque rythme de croisière. L'histoire et les personnages n'ont aucun intérêt et il n'y a pas de scène culte, ni aucune originalité dans l'action. Au contraire, la narration s'attarde sur des moments calmes où les soldats se préparent au combat, prétendument pour poser l'ambiance… C'est raté ! L'intelligence artificielle, quant à elle, est soit inexistante, soit frustrante, lorsque, par exemple, on se fait dégommer à la Kalachnikov par un tireur d'élite planqué à trois kilomètres en amont de notre position.

Le dirigisme se montre également trop pesant et l'impression de passivité est souvent insoutenable. La mission en jet en est un parfait exemple. Le joueur ne dirige pas l'avion, il ne fait que « locker et tirer » sur les cibles ! Certes, on notera toujours l'excellent travail réalisé sur les bruitages, mais globalement, l'expérience du solo ne présente aucun intérêt. Elle reste fade, sans émotion, et pas fun pour un sou.

_BF_ en trois mots : massif, véhiculé, et stratégique

On trouvera bien plus de plaisir de jeu dans le mode coopération. Là encore, c'est une nouveauté pour un *Battlefield*. Il ne faut pas y voir beaucoup plus qu'une autre ligne dans le cahier des charges de DICE, mais en coop (en ligne avec un ami) le challenge s'annonce un peu plus jouissif. Une campagne de six missions a été spécialement conçue pour l'occasion. Ici aussi, le scénario et les objectifs de missions ne volent pas très haut, mais les situations et les décors sont suffisamment variés pour nous le faire oublier. Surtout que, dès que l'on se lance, on n'a pas trop le temps de réfléchir. L'action est bien plus frénétique et le challenge bien plus corsé que dans le mode solo. Les décors restent très étroits et les missions linéaires, mais l'opposition s'avère suffisamment nourrie pour nous obliger à toujours progresser en équipe. Il faut se couvrir mutuellement, se ressusciter si besoin et bien localiser les caisses de munitions. Le mode coopération permet de débloquer quelques bonus pour le multi et s'avère au demeurant un bon

TOPOGRAPHIE

Champ de bataille

Sur les neuf cartes disponibles à la sortie du jeu, on peut distinguer trois types distincts de maps qui se prêtent plus ou moins bien à chaque mode.

TOTALE Ce sont des cartes plus vastes, plus ouvertes et tout particulièrement indiquées pour le mode Conquête : Bordure Caspienne, Opération Tempête de Feu, Canaux de Noshahr.

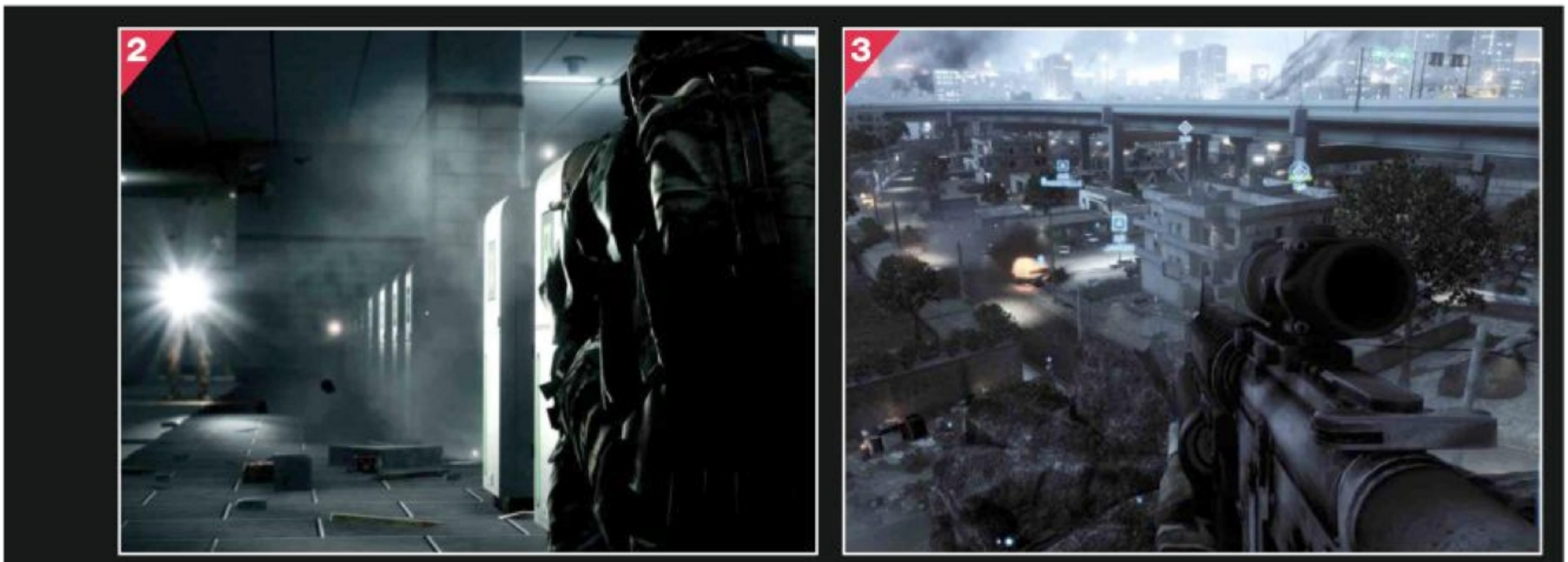
Plan de bataille

ESPACE AÉRIEN Dès les premiers instants d'une partie, les avions, hélicoptères et autres drones se tirent la bourre dans les airs. Le spectacle est fascinant.

FRONT Même quand la carte est gigantesque, il est facile de voir quelle zone est la plus chaude et où les fusillades sont les plus nombreuses.

JOLI ! Les parties en ligne sont graphiquement un cran en dessous du mode solo. Mais cela reste visuellement très au-dessus de tout ce qui existe.

FEU VERT Jouer en équipe est primordial. Le joueur est assigné d'office dans une escouade. Autant jouer main dans la main avec les verts, donc.



COULOIR On les reconnaît à leur caractère longiligne et étriqué. Ces cartes se prêtent bien au mode Ruée : Opération Métro, Pic de Damavand, Karg.

URBAINE Ces maps ne permettent pas d'utiliser tous les véhicules mais s'adaptent à tous les modes : Traversée de la Seine, Autoroute de Téhéran, Grand Bazar.

Battlefield 3

défouloir. Dommage qu'il n'y ait finalement que six opérations (contre une vingtaine dans *Modern Warfare 2*), et que les ennemis ne réapparaissent pas aléatoirement sur les maps. Cela leur aurait donné une « replay value » intéressante. En l'état, battre les records en coop n'excitera pas grand monde.

Il ne faut pas se mentir : le seul véritable point fort de *Battlefield 3*, c'est son mode multijoueur. Les habitués de la série retrouveront rapidement leurs marques. Même s'il y a eu des changements, même si le développement sur consoles a obligé à quelques concessions, les sensations de *BF* sont toujours là. Pour ceux qui ne connaitraient pas, le multi de *BF* se résume en trois mots : massif, véhiculé, et stratégique. Dans *Battlefield 3*, en l'occurrence, ce sont 9 cartes plus ou moins vastes, 5 modes de jeux, des tonnes d'armes et de véhicules et jusqu'à 64 joueurs par partie. En termes d'enjeux, tout dépend du genre de serveurs que l'on fréquente. Le Deathmatch (12 contre 12) ou Squad Deathmatch (4 équipes de 4) se focalisent sur le massacre de l'adversaire. Les modes Ruée, Ruée par équipe (4 vs 4)

et Conquête proposent plutôt des parties à objectifs. Réussir le maximum de kills ne doit pas être la préoccupation principale du joueur dans ces modes. En Ruée, par exemple, l'une des deux équipes sur le terrain doit détruire plusieurs séries de relais de communication tandis que l'autre cherche à réduire à zéro le nombre de tickets de régénération de l'adversaire en assurant la défense desdits relais. En Conquête, il s'agit pour les deux camps de venir à bout du grand nombre de tickets de l'ennemi en contrôlant les drapeaux disséminés aux points stratégiques des maps. Ce mode Conquête constitue d'ailleurs le plat de résistance du multijoueur de *BF3*. Il s'avère en tout cas le plus complexe à appréhender et donc le plus jubilatoire. Imaginez deux équipes de 32 joueurs s'affrontant sur des cartes immenses pour le contrôle de cinq drapeaux avec des tanks, des hélicos, des jets, des véhicules anti-aériens, des lance-missiles, des explosifs en tout genre et une atmosphère apocalyptique. Aucun script à l'horizon, aucun chemin préconçu. On peut commencer depuis sa base, embarquer dans un véhicule – et réapparaître directement à un point contrôlé par son équipe – ou ressusciter

aux basques d'un membre de son escouade. Le jeu s'adapte à tous les joueurs. Il y a quatre classes très différentes (Assaut, Éclaireur, Soutien, Ingénieur) qui permettent toutes d'engranger de l'expérience, sans avoir à se focaliser sur le massacre de l'ennemi. D'ailleurs, il est important de noter que la clé du succès dans *Battlefield 3* réside souvent dans le jeu en équipe, dans la collaboration. Réanimer un camarade mourant, signaler les ennemis repérés, effectuer des tirs de suppressions ou réparer les véhicules endommagés sont autant d'actions qui permettent à l'équipe de bien fonctionner. Mieux, *Battlefield 3* récompense ces mêmes joueurs qui font fi de leurs statistiques pour jouer intelligemment, en participant à l'effort du groupe et en se spécialisant. À ce titre, naviguer entre les classes n'est pas forcément très pertinent au début, car pour obtenir de précieuses améliorations ou de nouvelles armes, il faut gagner des points d'expérience qui sont non seulement engrangés pour chaque classe, mais aussi pour chaque arme et véhicule ! De fait, un joueur novice pourra évoluer plus facilement ici que dans un *Call of Duty* où il tombera parfois sur des serveurs pleins de vétérans sans pitié. Dans *Battlefield 3*, il est possible d'être élu meilleur joueur de la manche en ne tuant que deux ou trois adversaires. Il suffit pour cela de faire les bons choix et de jouer avec l'intérêt du groupe en tête. Ceci étant dit, les premières parties peuvent être assez difficiles à digérer pour un néophyte. L'ennemi peut arriver de partout, se cacher dans l'obscurité, nous sniper depuis l'autre bout de la map, nous exploser avec une bombe ou même nous poignarder par derrière alors qu'on se croyait en sécurité. C'est ce qui fait le charme mais aussi la difficulté d'une partie de *BF* : chaque partie réserve son lot de rebondissements et de défis. Il n'y a pas deux manches identiques. Et malgré les frustrations que l'on peut avoir à mourir sans cesse ou à tomber dans une team qui n'a pas le niveau, le plaisir de jeu reste intact. Tout n'est pas parfait pour autant. Sur les neufs cartes disponibles, toutes ne sont pas aussi gigantesques et ouvertes que Bordure Caspienne ou Opération Tempête de Feu, ce qui restreint parfois l'usage de certains véhicules. Toujours au chapitre des griefs, on ne peut pas dire que Battlelog, la plateforme de services en ligne du jeu, soit une réussite. Non seulement elle est obligatoire, mais elle s'avère en plus instable et lente à souhait. Il faut cinq bonnes minutes pour accéder à une partie. Que de temps perdu pour quelques stats supplémentaires ! Enfin, il reste assez compliqué de réunir ses amis dans une même escouade afin de vraiment jouer ensemble. Un comble, pour un jeu qui pousse autant à la coopération ! Evidemment, ce ne sont pas des défauts rédhibitoires et le mode multijoueur de *Battlefield 3* reste assez exceptionnel. L'ambiance dans laquelle il plonge le joueur et les sensations qu'il procure sont uniques et n'ont, de fait, rien à voir avec *Modern Warfare 3*. On n'achètera donc pas *BF3* pour son solo, son moteur graphique ou son mode coop, mais bien pour son mode multijoueur sensationnel.

ALEXANDRE CORTONA

La possibilité de se coucher (absente des *Bad Company*) permet de se cacher beaucoup plus facilement dans les décors.

Le mode multijoueur de *BF3* reste assez exceptionnel

PCJEUX Un solo terne mais un multijoueur de folie.

EST >Épique en multi >Beau comme un tank sorti de l'usine >Stratégique

N'EST PAS >Intéressant en solo > Original >Pratique à lancer en multi

Multijoueur

90%

■ **Genre** FPS ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** DICE ■ **Config. minimale** Bi-coeur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte Vidéo 512 Mo ■ **Config. recommandée** Quad-cœur 2.8 GHz, 4 Go de Ram, carte Vidéo 1 Go ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16+ ■ **Site** http://www.battlefield.com ■ **Influence** *Call of Duty* ■ **Alternative** *Modern Warfare 3*

Test

SAINTS ROW THE THIRD

GTA revisité par Jackass

À dos de quad enflammé, il faut percuter un maximum de véhicules pour accumuler les points.

Autant être honnête, le premier épisode de *Saints Row* n'a pas vraiment marqué les esprits. Clone insipide de *GTA*, le titre de Volition profitait à l'époque de l'attente créée autour de *GTA IV* pour tenter d'intéresser les joueurs en manque de monde ouvert. Raté. La concurrence avec Rockstar était rude, si bien que pour le deuxième opus, les développeurs ont préféré partir dans une tout autre direction, bien plus parodique. Grosse farce remplie d'humour de mauvais goût, *Saints Row 2* n'oubliait cependant pas d'être un vrai bon jeu d'action, riche et varié. C'est donc tout logiquement que ce troisième volet continue sur cette lancée, et décide d'aller encore plus loin dans le n'importe quoi. Le résultat est un fourre-tout incroyablement généreux, qui se fiche des conventions et de la bienséance. *Saints Row : The Third* met toujours en scène les membres du gang des Saints, devenus des stars dans leur toute nouvelle ville, Steelport (exit Stillwater, donc). Autographes, émission de TV, magasins à leur gloire... la vie semble belle. Mais le bonheur ne dure qu'un temps : les gangs rivaux refont surface, bien décidés à reprendre le contrôle de la ville. Il va donc falloir se retrousser les manches et vider quelques milliers de chargeurs pour asseoir sa réputation. Soyez prévenu : le scénario du titre ne restera clairement pas dans les annales et n'atteint même pas la cheville de la saga de Nico Bellic. En revanche, chaque ligne de dialogue et chaque cinématique donnent dans le « too much » largement assumé et

En bref

L'ambiance totalement délirante a de quoi nous accrocher.

- ☑ Des milliers de choses à faire
- ☑ Des cinématiques souvent très drôles
- ☑ Une ambiance parodique assumée
- ☒ La ville manque de personnalité

Saints Row : The Third remporte facilement la palme du jeu « Bac à sable » le plus débile de tous les temps, grâce à des missions complètement délirantes et des dizaines d'activités annexes de mauvais goût.

CUSTOMISATION

Un héros à son image

L'une des spécialités de la série est son incroyable éventail créatif. L'apparence physique est modifiable à l'infini, et cet épisode apporte une grosse composante RPG. Bref, tous les délires sont possibles.

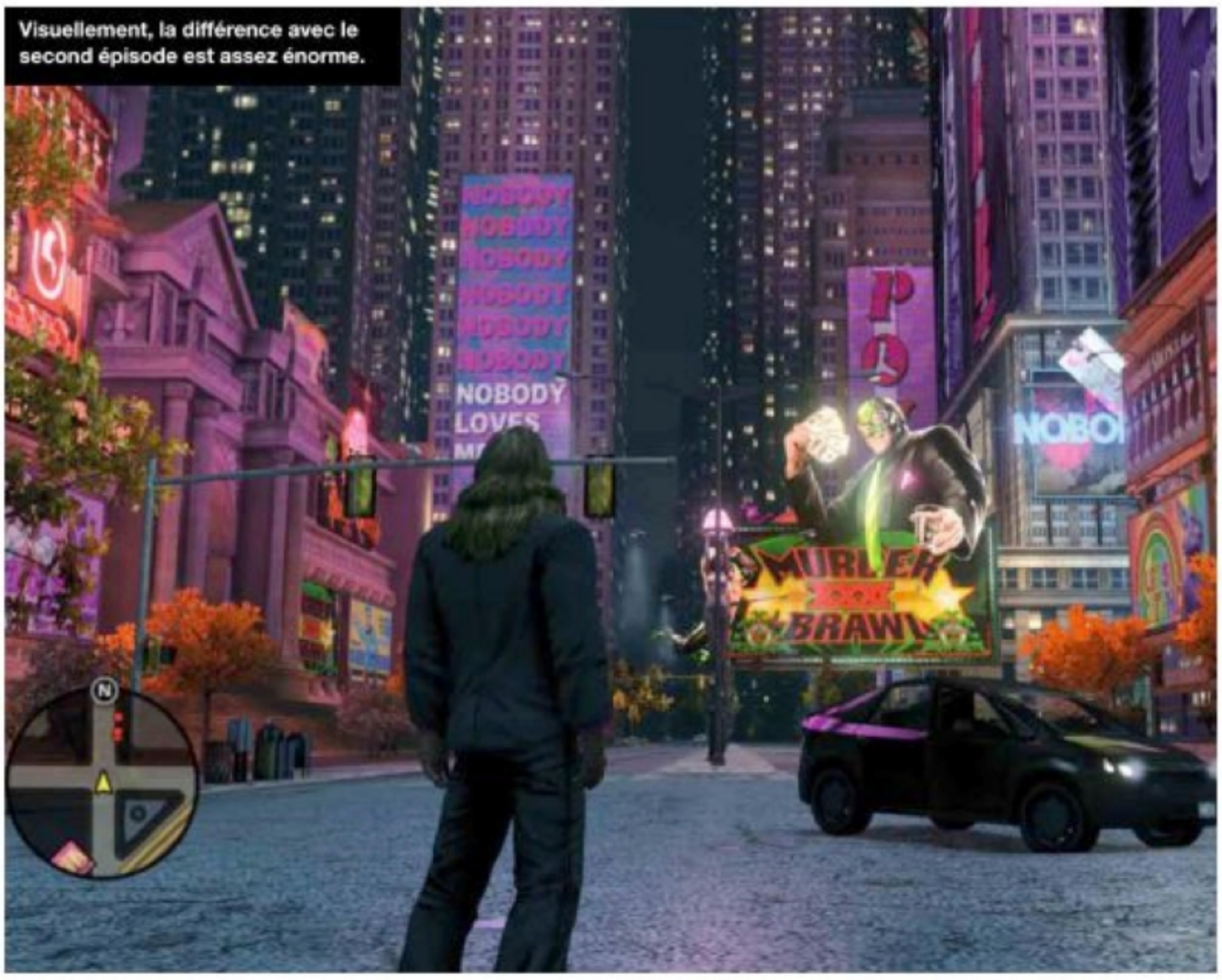
Le bling-bling et l'accessoire sont rois à Steelport. Les magasins de fringues et les salons de tatouages peuplent chaque coin de rue. Plus vous êtes stylé, plus vous gagnez du respect.

Le titre propose de nombreux moments de shooting sur rail, que ce soit à bord d'un hélico ou d'un char.

L'argent gagné permet d'acquérir de nouvelles compétences pour booster son perso : amélioration de la santé, nouvelles capacités de combats, bonus pour son gang… Il y a du choix.

Si vous n'êtes plus satisfait de votre avatar, un petit tour dans une clinique de chirurgie esthétique vous permet de vous refaire intégralement le portrait.

Saints Row : The Third



Visuellement, la différence avec le second épisode est assez énorme.

Le changement d'arme se fait très simplement via la croix directionnelle ou le stick analogique.

Moyennant un véhicule de sport, vous pouvez vous la jouer « Burn out » et déraper à fond la caisse dans tous les sens.

procurent un vrai plaisir coupable pour qui apprécie le second - voire troisième ou dixième - degré. Mais ce n'est rien en comparaison des missions et activités proposées, qui vont parfois très, très loin dans le délire. *Saints Row : The Third* oublie toute notion de réalisme et part dans tous les sens, pour notre plus grand plaisir. Dès le début de la campagne, le ton est donné : un braquage de banque tourne au carnage et l'on va rapidement se retrouver sur la plateforme branlante d'une tour qui s'écroule, à arroser des centaines de flics au moyen de munitions infinies, pour finir ensuite accroché à un hélicoptère, armé d'un lance-roquettes. On retiendra aussi ce moment surréaliste où les Saints organisent une soirée dans leur penthouse, incluant quelques centaines de prostituées.

Du vrai, du grand n'importe quoi

Prostituées qui s'avèrent en fait être des tueuses professionnelles, voulant la peau des membres du gang. S'ensuit une séance de gunfight face à des filles en sous-vêtements armées d'AK47. Mais la palme du mauvais goût revient à cette visite d'un club très spécial baptisé « BDSM », qui sera l'occasion de quelques rencontres très « cuir moustache », mais également d'une course-poursuite en charrettes tirées par des esclaves en latex. Vous l'aurez compris : pour apprécier *Saints Row : The Third*, il faut avant tout être friand d'humour gras et bas du front, et ne pas s'attendre à la moindre fraction de sérieux. Le discours est le même concernant les activités secondaires disponibles, qui vont de l'escorte de tigre façon *Very Bad Trip* à des courses illégales à bord d'un quad enflammé, en passant par un run'n gun où il faut éviter de tirer sur des pandas… Bref, du vrai, du grand n'importe quoi.

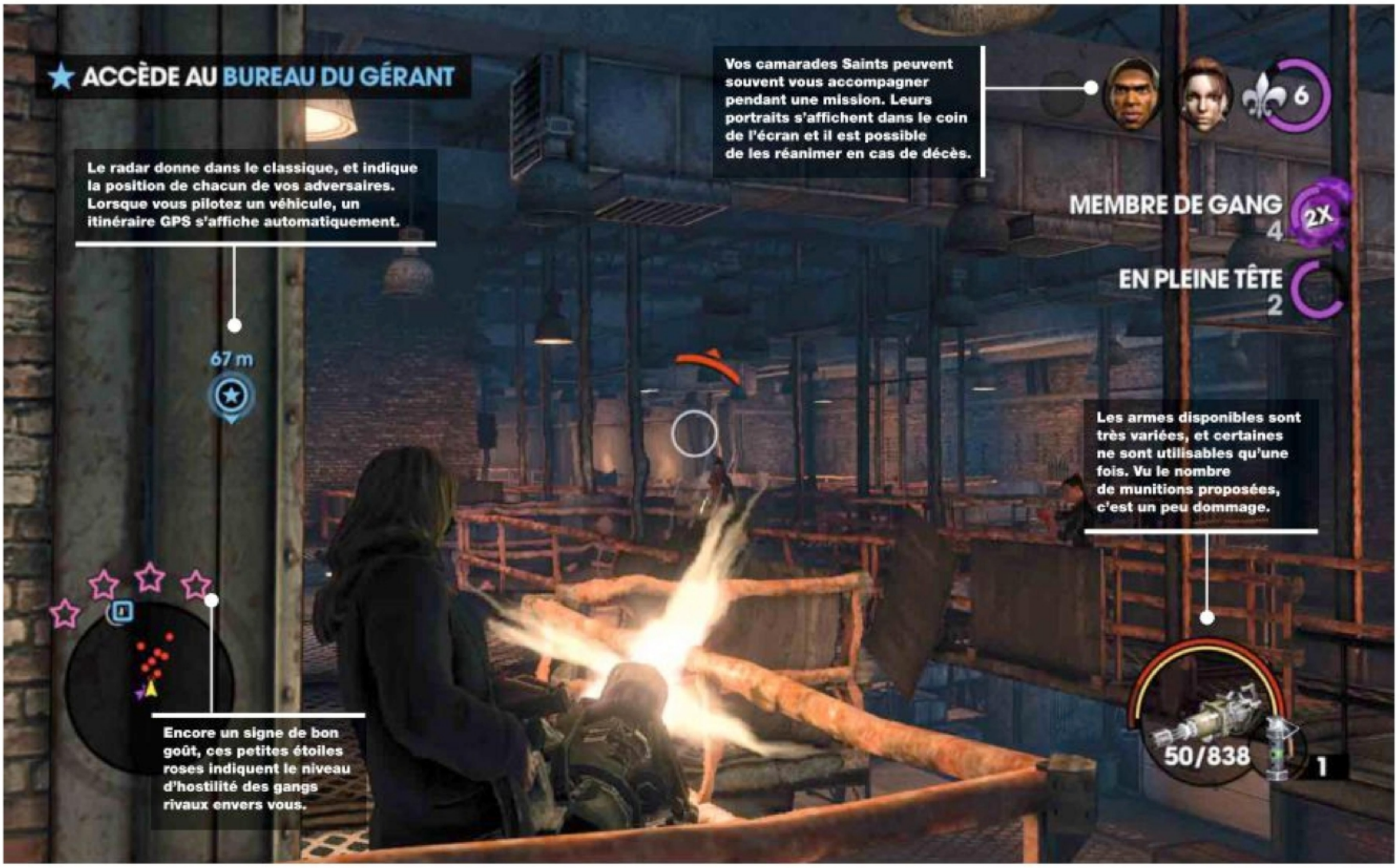
Il y a donc une tonne de choses à faire à Steelport, une cité qui pourrait s'apparenter à un parc d'attractions pour adultes où tout est permis. La police y est d'ailleurs très peu présente et vous aurez plus souvent affaire aux gangs rivaux, qui sont, eux, très coriaces. Tout ce délire, c'est bien beau, mais le plaisir de jeu est-il présent ? Globalement, oui. La prise en main est immédiate, la conduite demeure très Arcade (on passe son temps à déraper dans les virages pour gagner du temps) et les passages de shooting résolument bourrins. Les munitions ne manquent quasiment jamais, la résistance est très élevée, et les ennemis toujours en surnombre. Là encore, l'arsenal proposé reste joyeusement décadent et l'on se fera un plaisir d'exploser des voitures à coups de lance-poulpes explosifs, ou de tabasser des passants avec un godemiché géant. En vrac, on peut également citer des missiles

VAGUES DE VIOLENCE

Affrontez la horde

Cédant à la mode lancée par *Gears of War*, *Saints Row : The Third* s'offre un mode Horde du meilleur goût. Seul ou à plusieurs, vous devrez affronter des vagues incessantes d'adversaires en tout genre : prostituées, zombies, esclaves sexuels, lapins roses… On se demande vraiment à quoi carburent les membres du studio Volition.

Massacre à la sulfateuse



téléguidés, un canon à humain et, bien entendu, tout un arsenal de grenade en tout genre. Il y a cependant un point sur lequel *Saints Row : The Third* déçoit : la ville. Non pas qu'elle soit laide (le jeu est franchement joli et tourne très bien sur une bécane de moyenne gamme), mais elle manque clairement de personnalité. Visuellement, on sent bien que les développeurs ont souhaité reproduire la Liberty City de *GTA IV*, sans grande inspiration. On retrouve le même type de quartiers et d'ambiances, sans réelle valeur ajoutée. Un comble pour un titre qui se veut à l'opposé de la concurrence en termes de ton et de narration. Heureusement, cet écueil n'entache pas vraiment le plaisir que l'on a à parcourir la production de Volition, qui fait preuve d'une richesse exemplaire. Il y a toujours une bêtise à faire à Steelport et il semble tout bonnement impossible de s'y ennuyer. Même l'éditeur d'avatar est un modèle de fun, aux possibilités infinies : le moindre aspect du visage, du corps et des vêtements est modifiable à loisir, si bien qu'on peut très bien incarner un Bee Gees émo, un punk à moustache, ou n'importe quel autre genre d'énergumène. Même topo pour les véhicules, qui peuvent être tunés sous toutes les coutures : peinture, taille des roues, carrosserie... Les fonctionnalités sont sans fin. Au final, *Saints Row : The Third* s'éloigne encore un peu plus du simple clone de *GTA* pour devenir le jeu « Bac à sable » ultime. La narration est clairement en retrait, mais la variété des activités, le coté parodique assumé et son humour gras le rendent immédiatement attachant.

Il propose une vraie alternative au hit de Rockstar

Il est même possible de stocker un hélicoptère dans son garage, pour partir à tout moment dans une virée arienne destructrice.

Certes, le titre ne restera pas dans les mémoires comme *GTA IV* a pu le faire en son temps, mais il a surtout le mérite de proposer une vraie alternative au hit de Rockstar, grâce à sa propre identité et ses à-côtés extrêmement nombreux. Si le sérieux des jeux de la concurrence vous ennuie et que vous savez apprécier l'humour « pipi caca » à sa juste valeur, intéressez-vous à ce sale gosse qu'est *Saints Row : The Third*, vous ne le regretterez pas.

JEAN-KLÉBER LAURET

PCJEUX Un gros délire assumé, procurant un vrai plaisir.

EST >Souvent drôle >Très varié >Bien réalisé

N'EST PAS >Un clone de *GTA* >Réservé aux plus jeunes >Très palpitant côté scénario

Provocateur

85%

■ **Genre** Action ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** THQ ■ **Développeur** Volition ■ **Config. minimale** CPU Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 320 Mo ■ **Config. recommandée** CPU Quad Core, 4 Go de Ram, Carte 3D 1 Go ■ **Mode réseau** 1 Go ■ **Langue** VO sous-titrée ■ **Âge conseillé** 18 + ■ **Site** www.saintsrow.com ■ **Influence** *GTA IV* ■ **Alternative** *Saints Row 2*

Vous aurez l'occasion d'affronter des boss ! De véritables sacs à points de vie qui ne seront pas si faciles à tuer.

DUNGEON DEFENDERS

Kill them all

Ah ! les Tower Defense ! Un genre totalement addictif qui n'a malheureusement jamais réussi à sortir de son statut de « petit jeu sympa », contrairement aux MOBA qui ont su attirer toute la lumière sur eux ces derniers temps. Pourtant, il en existe certains qu'on relance en boucle sans jamais s'en lasser, comme *Plants vs Zombies*. Notez que le principe du TD tient sur un ticket de métro. Il s'agit d'empêcher des vagues de monstres d'atteindre un point spécifique en élaborant une défense le long du chemin qu'ils empruntent. Aujourd'hui, les petits gars de chez Trendy Entertainment tentent d'apporter un peu d'air frais à ce genre en y mêlant une bonne dose de RPG. *Dungeon Defenders* vous projette donc dans un univers médiéval fantastique où des hordes de créatures tentent de détruire le royaume. Vous devez alors sélectionner un avatar parmi les classiques du genre – magicien, guerrier, moine, archer – pour protéger ce joli monde. Pour ce faire, il faut placer des tours défensives aux endroits stratégiques, afin de tuer tous les gobelins et autres dragons avant qu'ils n'atteignent ce fameux cristal. Pas de panique, vous ne vous sentirez pas débordé outre mesure, puisque les vagues de créatures n'arrivent pas en continu comme dans un TD classique. Ici, vous disposez par défaut d'une phase de placement illimitée avant chaque vague (le temps peut être limité selon vos réglages de partie). En affichant la map, vous pouvez apercevoir en un coup d'œil les différents endroits d'où vont sortir vos ennemis. Prenez le temps de bien étudier l'environnement pour en tirer profit. Une seule tour suffit parfois à repousser un maximum d'intrus si elle s'avère idéalement placée, ce qui permet de faire quelques économies non négligeables, et ainsi améliorer vos constructions. Ces dernières disposent d'effets différents : boule de feu, éclair, poison… Vous devez impérativement vous adapter aux résistances de l'ennemi afin d'éviter les surprises désagréables (comme placer uniquement des tours crachant des boules de feu contre

En bref

Un titre qui scotche devant l'écran

- ☑ La montée en puissance du héros
- ☑ Élaborer des stratégies efficaces
- ☑ Rejouabilité
- ☒ Problèmes de collisions

Dungeon Defenders est facile à appréhender et finit par vous happer dans son univers riche en contenu. Voilà un TD qui mérite le détour.

Tours de guet

La meilleure défense… c'est les tours !

Et vous en aurez assez à votre disposition pour empêcher tous les intrus de venir mettre le boxon dans votre donjon !

1 Un seul clic permet de faire apparaître un menu déroulant en cercle pour mettre en place les différentes tours proposées.

2 Positionnez la tour où vous le désirez et orientez-la dans l'angle de tir souhaité afin qu'elle soit le plus efficace possible.

3 Outre les tours qui tirent sur les créatures, vous pouvez également placer des barrages pour ralentir la progression ennemie.

4 Ramassez les cristaux de différentes couleurs pour remplir votre jauge de mana afin d'invoquer des tours de défense.

Dernier rempart

des créatures résistantes au feu). C'est là que *Dungeon Defender* propose une alternative aux TD classiques : votre avatar. Eh oui, votre héros n'est pas uniquement là pour jouer les maçons en construisant des défenses ! Il peut lancer des sorts pour attaquer les ennemis ou pour soigner ses alliés lorsque vous jouez en multi. Vous aurez même l'occasion d'accumuler de précieux points d'expérience pour gagner en niveau et ainsi répartir des points dans diverses caractéristiques.

Ce qui vous amènera à faire un choix : améliorer la puissance de votre personnage ou celle de vos tours ! De même, de nombreuses pièces d'équipement joncheront le sol après la bataille pour finir dans votre inventaire. Pensez à revendre le surplus et à vous équiper des meilleures pièces pour améliorer également votre champion.

Votre héros n'est pas uniquement là pour jouer les maçons

Là encore, le choix doit être judicieux, car l'équipement apporte des bonus différents, que ce soit pour booster les capacités de votre avatar ou celles de vos constructions. Cet aspect RPG est très appréciable et pousse le joueur à enchaîner les parties pour se lancer dans une course frénétique vers la puissance. Vous aurez d'ailleurs besoin d'un champion très solide pour affronter les modes de difficulté les plus élevés. Notez que même en normal, certaines maps ne sont pas évidentes à terminer. La moindre erreur de jugement est rapidement sanctionnée par une défaite, laissant les créatures s'infiltrer dans votre défense comme de l'eau passant à travers un barrage ébréché ! Malgré son look sympathique et le dynamisme des parties, *Dungeon Defenders* n'est pas parfait. On regrette quelques problèmes de visée et de collisions, ainsi qu'une interface qui est loin d'être instinctive, même si dans l'ensemble, la réalisation reste plus que correcte. Le côté addictif de ce Tower Defense est bel et bien présent et nous pousse à relancer le jeu, que ce soit pour organiser une partie à 4 joueurs ou pour prendre plaisir à affronter des hordes d'ennemis en solo. Il serait dommage de s'en priver, surtout à ce prix !

Affichez la map pour avoir un regard d'ensemble sur la progression des ennemis.

CYRIL DUPONT

PCJEUX Un Tower Defense très agréable à jouer.

EST >Très fun en Coop >Appréciable, côté RPG >Agréable visuellement

N'EST PAS >Si facile à maîtriser >Pauvre en contenu >Difficile à prendre en main

Addictif

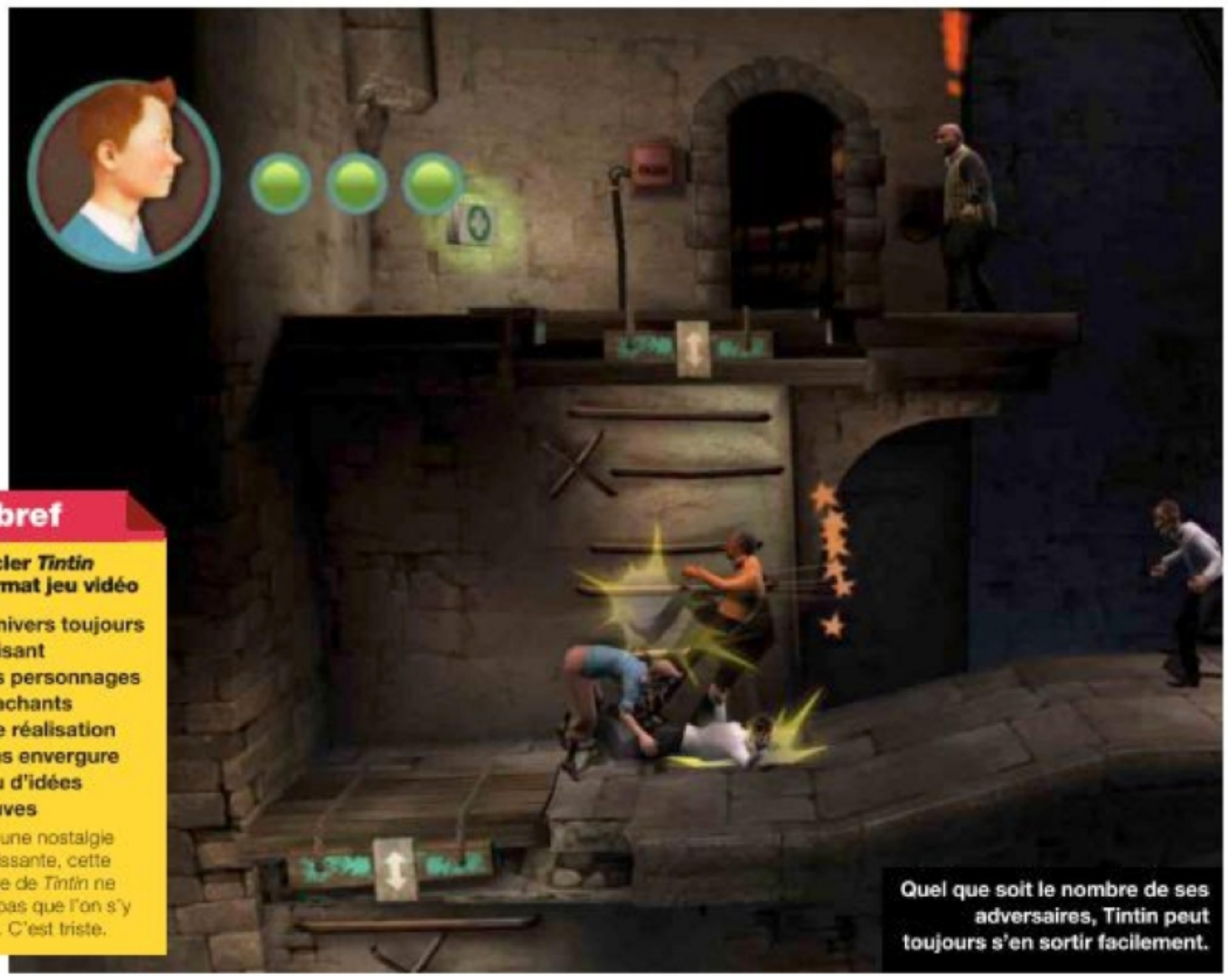
80 %

■ **Genre** Tower Defense ■ **Prix** Environ 11 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Trendy Entertainment ■ **Développeur** Trendy Entertainment ■ **Config. min.** Core 2 Duo 1 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo ■ **Config. recom.** Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Go ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** : http://dungeondefenders.com/ ■ **Influence** *Tower Defense* ■ **Alternative** *Orcs must Die !*

Test

LES AVENTURES DE TINTIN LE SECRET DE LA LICORNE

Mille milliards de mille sabords !



Quel que soit le nombre de ses adversaires, Tintin peut toujours s'en sortir facilement.

Beaucoup de personnages de la bande dessinée font leur apparition. Les Dupont et Dupond, la Castafiore et, bien sûr, le Capitaine Haddock.

En bref

Recycler *Tintin* au format jeu vidéo

- ☑ L'univers toujours plaisant
- ☑ Des personnages attachants
- ☒ Une réalisation sans envergure
- ☒ Peu d'idées neuves

Malgré une nostalgie très puissante, cette aventure de *Tintin* ne mérite pas que l'on s'y attarde. C'est triste.

Faut-il vraiment présenter Tintin ? Héros de bande dessinée depuis les années 1930 et chouchou de tous les français, le jeune reporter à la houppette blonde n'a pas fini de faire parler de lui. Ses aventures intemporelles ont toujours fait l'unanimité partout où elles se sont exportées. Normal, donc, qu'un fin limier tel que Steven Spielberg se soit approprié la licence pour produire un film d'animation d'envergure nommé *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne*. Normal, aussi, qu'un jeu portant le même nom ait été développé dans la foulée par Ubisoft. Mais qui dit adaptation cinématographique dit souvent production « commerciale », avec des délais de développement courts, des budgets réduits, et la créativité des équipes bridée par les impératifs du long-métrage. Difficile, dans ces conditions, d'aboutir à un bon jeu. Mais sait-on jamais ? Ubisoft n'avait pas trop mal réussi son coup avec *Avatar*, alors pourquoi ne pas récidiver, voire faire mieux ?

Le film de Spielberg mélange plusieurs volumes de la bande dessinée, du *Secret de la Licorne*, bien sûr, au *Crabe aux pinces d'or*, en passant – un peu – par *Le Trésor de Rackham le Rouge*. Le jeu reprend à peu près la trame du film, tout en s'accordant quelques libertés. On y trouve donc des scènes supplémentaires, des passages remodelés et des raccourcis. Néanmoins, on retrouvera la plupart des endroits clés tels que le marché aux puces où tout a commencé, le château de Moulinsart, évidemment, ou encore le *Karaboudjan*, bateau sur lequel Tintin rencontre pour la première fois le Capitaine Haddock. De fait, le jeu adopte un traitement graphique similaire à celui du film. Les personnages sont à la limite de la caricature et les décors très colorés donnent un petit style vintage à l'ensemble. D'un point de vue purement technique, pour un jeu de plateforme en 3D, *Le Secret de la Licorne* ne vole pas très haut. Même

RÉCRÉATION

Séquences à part

En plus des phases de plateforme classiques, le jeu propose pas mal de scènes un peu plus spectaculaires.

1

GRAPPIN Pour passer d'une pièce à l'autre, il faut parfois utiliser une corde et un grappin. Niveau gameplay, c'est sans intérêt.

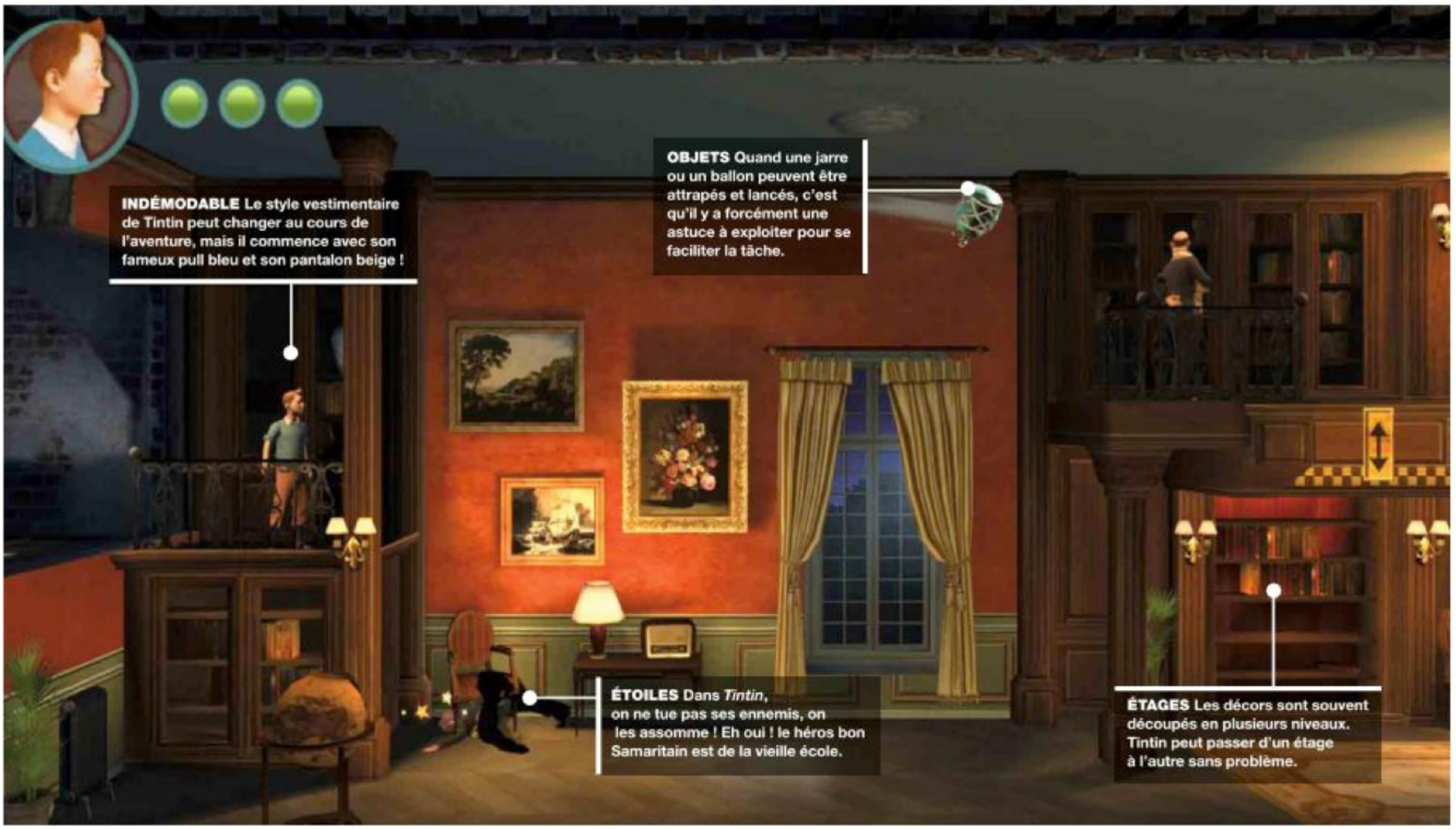
2

FUIR Quelques courses-poursuites sont à prévoir. À part sauter au-dessus d'obstacles, rien de bien palpitant au programme.

3

TEMPÊTE Piloter un hydravion en plein orage, trouver son chemin et éviter les éclairs, c'est toujours très impressionnant.

Place nette



en adhérant à l'esthétique disons « épurée » du titre, la réalisation manque d'envergure. Les modélisations sont grossières, les textures simplistes, l'architecture des niveaux est quelconque et les effets graphiques manquent cruellement à l'appel. Seules les animations et les voix françaises se défendent bien… Question gameplay, le bilan n'est pas non plus très réjouissant. Tintin opère le plus souvent à l'ancienne, avec un défilement horizontal des plus classiques. Les niveaux sont étroits, sans profondeur, et proposent toujours les mêmes enjeux. Il y a un tout petit peu d'exploration (trouver des coffres bonus), quelques acrobaties pas trop compliquées et un soupçon de combat. Certes, Tintin n'est pas connu pour ses capacités martiales. Alors, même s'il peut étourdir ses ennemis en quelques sobres coups de poing, il préfèrera toujours la méthode douce. Il assommera donc ses opposants par derrière, lancera des objets pour s'en débarrasser à distance, ou s'aidera du décor (chandelier à leur faire tomber dessus, etc.) Bref, l'action n'a rien de très palpitant. Surtout qu'elle s'avère assez répétitive et toujours trop accessible. Il n'y a pas l'ombre d'une difficulté dans le périple de Tintin, et on est très loin de la richesse et du challenge d'un *Rayman Origins* ! Néanmoins, *Le Secret de la Licorne* propose quelques séquences intermédiaires un peu plus pêchues. Le joueur aura ainsi l'occasion de prendre le contrôle de Milou (!), de piloter un hydravion, de conduire un side-car dans le désert ou encore de participer à quelques duels à l'épée aux commandes de François de Hadoque. L'action se montre dès lors plus variée et la progression un peu mieux rythmée. Dommage que l'aspect technique, le manque de challenge, une durée de vie dérisoire et l'absence d'originalité du gameplay plombent autant le jeu. Avec un peu plus de rigueur, de libertés et d'idées, *Le Secret de la Licorne* aurait pu être un bon titre. On sent bien que l'univers de *Tintin* possède un capital charme très important. Mais en l'occurrence, ici, c'est juste une adaptation cinématographique sans consistance. Une de plus.

Le jeu reprend la trame du film tout en s'accordant quelques libertés

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Un jeu sous licence sans grand intérêt.

EST >Adapté d'une célèbre BD >Assez bien rythmé >Plutôt varié

N'EST PAS >Original >Beau >Long à finir

Bachi-bouzouk **56%**

■ **Genre** Plateforme ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Ubisoft ■ **Config. minimale** Bi-cœur 2.2 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2.8 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** tintin-thegame.ubi.com ■ **Influence** *Prince of Persia* ■ **Alternative** *Rayman Origins*

Test

NBA 2K12

Certifié sans lock-out

En bref

NBA 2K12, c'est la garantie

- ☑ De jouer au meilleur jeu de basket sur PC
- ☑ D'une ambiance proche de la réalité
- ☑ D'incarner les plus grandes stars de ce sport
- ☒ D'un challenge qui demande de l'entraînement

NBA 2K n'a cessé de s'améliorer et de repousser les limites du genre sur PC. Visual Concepts et 2K Sports ont probablement touché au but, tant le produit est réussi et proche de la perfection. *NBA 2K13* aura du pain sur la planche.

Les amoureux de NBA le savent. La saison 2011-2012, qui aurait dû commencer au début du mois d'octobre, est fortement compromise. Démarrera-t-elle, comme tout le monde l'espère, lors des prochaines semaines ? Certaines stars n'ont pas attendu l'ultime verdict pour faire leurs valises, comme notre Tony Parker national, venu prêter main-forte à Villeurbanne dont il est le vice-président et actionnaire. Aussi, pour espérer vibrer au rythme des soirées NBA, au son des « Deefense, deefense » du public américain et de la voix mythique de Mister George Eddie, vous devrez soit vous repasser des vidéos d'anciens matchs… soit vous procurer *NBA 2K12*.C'est donc un sacré défi que le nouveau volet de la licence de 2K Sports devait relever.

Un double, si on prend en compte l'excellent opus 2011, totalement dédié à la gloire de Michael Jordan, et au gameplay véritablement accrocheur. Faire mieux était-il possible ? Eh bien oui. Fidèle au moteur graphique qui a fait la renommée du titre, *NBA 2K12* présente un aspect visuel familier aux habitués de la saga et encore plus fouillé. Les stars de la NBA bénéficient toujours d'une modélisation fidèle à leurs originaux, ainsi que de petits détails loin d'être insignifiants. Le rendu de la sueur sur la peau, par exemple, est en tout point saisissant et c'est admiratif que l'on observe les mouvements des plis des shorts et des maillots sur les joueurs lors d'une course. Bluffant. Mais *NBA 2K12* n'impressionne pas seulement par sa plastique.

NBA 2K12 frappe encore plus fort que son prédécesseur

On le sait, Visual Concepts est passé maître dans l'art de retranscrire à la perfection l'ambiance des shows à l'américaine. On avait déjà, par le passé, les interventions des journalistes de terrain (ah, cette bonne vieille Doris Burke), les spots de pub entre chaque quart-temps, le défilé des mascottes ou les chorégraphies des pom-pom girls. Désormais, vous aurez droit à plus de mimiques de la part des joueurs, comme des tapes amicales dans le dos, et même, après un geste de classe, aux fameux bains de foule en tribune. On s'y croirait. Ce réalisme est d'ailleurs largement renforcé par une

CARRIÈRE

Le grand saut

Le mode Mon joueur bénéficie de quelques ajustements qui le rendent encore plus réaliste et immersif que par le passé.

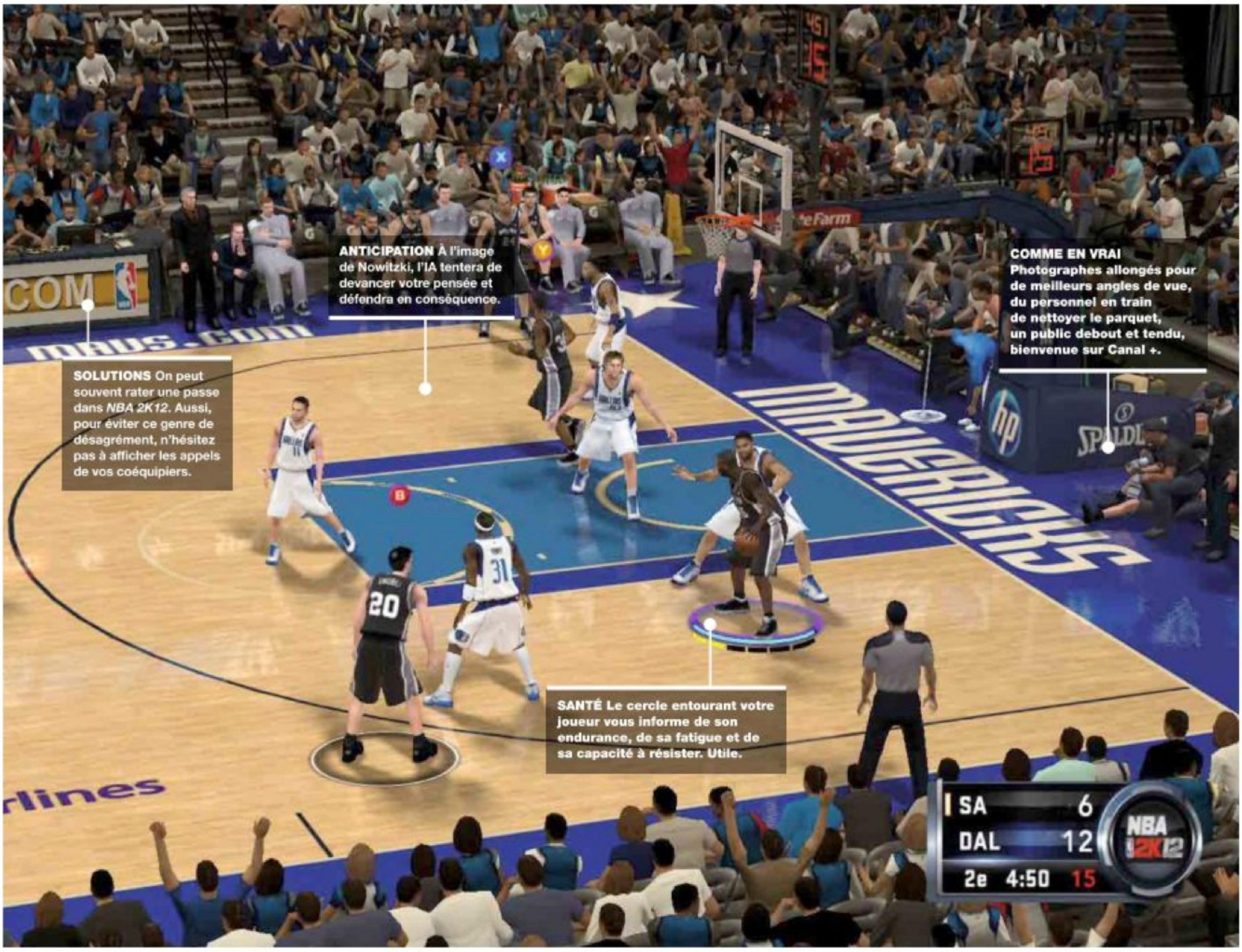
Après un match exhibition, écoutez bien les propositions des clubs. Selon vos réponses, ils se positionneront ou non sur vous lors de la draft.

Phoenix a fait de vous son gros lot. Et le remplaçant attitré de Steve Nash. Sacrée pression.

Une fois engagé, vous pourrez négocier vos contrats et, ainsi, voir votre tête placardée un peu partout.

En cours de partie, l'IA vous proposera de poursuivre des objectifs dynamiques, synonymes de nombreux points d'XP.

C'est là que ça se passe



jouabilité légèrement modifiée, clairement dans un souci d'accessibilité. Les quarts de tour avec le stick droit ont été laissés aux vestiaires. Désormais, vos shoots comme vos dribbles tiendront compte de la position dans laquelle vous amènerez votre joueur à réaliser son geste. Simpliste sur le papier, le procédé réclamera néanmoins un peu d'apprentissage de votre part, l'occasion, du coup, de prendre part au camp d'entraînement, une des principales nouveautés de cet opus 2012. Dirigé par « Air Jordan » himself, il vous permettra, à travers 9 ateliers différents, de maîtriser les arcanes du basket. Cette mise à niveau ne sera d'ailleurs pas de trop, face à une IA plus coriace que jamais. Son jeu alerte et sa défense dynamique seront autant de challenges pour vous. Un défi qui se déclinera aussi à travers les nouveaux modes de jeux proposés, dont l'inédit « Une Légende en action ». Celui-ci vous proposera d'incarner l'une des 15 plus grandes stars de la NBA, comme Larry Bird, Wilt Chamberlain, Karl Malone, Magic Johnson et Michael Jordan, bien sûr. Cette fois, pas de challenge chiffré à accomplir comme dans le mode Jordan, mais la seule obligation de remporter le match de légende que vous aurez choisi de disputer. Si le principe perd un peu en intérêt, il vous assurera le déblocage de deux équipes classiques, ainsi qu'un véritable retour dans le passé : celui des matchs en noir et blanc, avec des shorts trop courts et un seul lancer franc dans la raquette ! À l'ancienne, quoi…

Si jouer les nostalgiques ne vous suffit pas, sachez que le mode Mon joueur a encore gagné en réalisme (voir encadré) et que la Draft n'a certainement jamais été aussi immersive que sur cette version. Stop, n'en jetons plus, on n'aurait de toute façon pas la place. Réalisme, sensations, durée de vie et multijoueur alléchant (jusqu'à 10 joueurs en ligne), Visual Concepts signe LA meilleure simulation de basket jamais réalisée jusqu'à aujourd'hui, et à un prix (30 €) appelant à l'achat. Vu que la saison NBA n'est pas prête de démarrer, vous aurez tout le temps d'en profiter.

ALIX DULAC

PCJEUX La meilleure simulation de basket sur PC.

EST >Totalement immersif >Le meilleur de la série >Le meilleur du genre sur PC

N'EST PAS >Facile >Une édition de plus

Dunkesque

93%

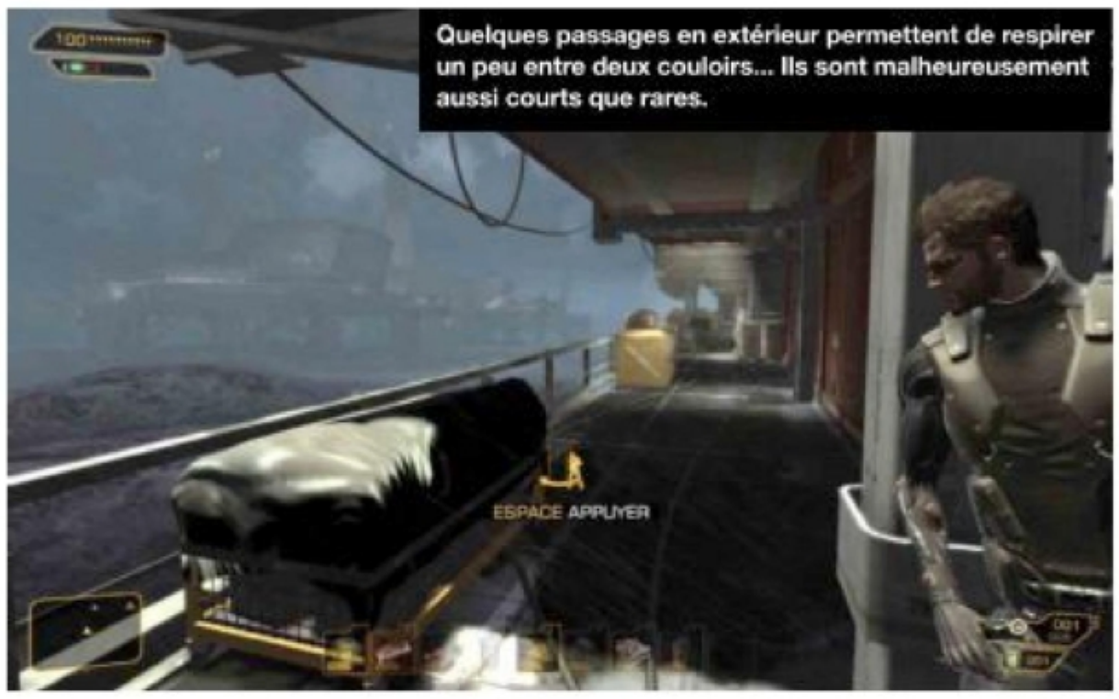
■ **Genre** Sport ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** 2K Sports ■ **Développeur** Visual Concepts ■ **Config. minimale** 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 3 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 1 Go ■ **Mode réseau** Oui (10 joueurs en ligne, 4 offline) ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** : http://2ksports.com/games/nba2k12 ■ **Influence** *NBA 2K11* ■ **Alternative** *NBA 2K11*

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION
LE CHAÎNON MANQUANT

Et si le voyage en bateau de Jensen s'était moins bien passé que prévu ?

S'ils ont bonne mémoire, les vétérans de *Deus Ex 1* seront ravis de retrouver Gary Savage, l'un des inventeurs des implants nanotechnologiques.

Des centaines de cobayes humains sont parqués comme des animaux dans le complexe de Belltower. Un détail qui permet de mieux comprendre la fin du jeu.



Quelques passages en extérieur permettent de respirer un peu entre deux couloirs... Ils sont malheureusement aussi courts que rares.

Vous vous souvenez de la fois où vous avez fait sauter les locaux de Belltower sur le port de Shanghai, avant d'embarquer incognito pour une destination inconnue ? Si *Deus Ex : Human Revolution* laissait penser que le voyage s'était déroulé sans incident, cette extension nous apprend que chez Belltower, on n'apprécie que modérément les passagers clandestins. Repéré par Pete Burke, l'un des gros bras de l'organisation, Adam Jensen a en fait été traqué trois jours durant, le temps de découvrir une facette plus sinistre encore du complot qui menace le monde. Ce sont ces trois jours que *Le Chaînon Manquant* vous invite à vivre. Capturé, torturé, et finalement libéré, c'est un Adam Jensen torse nu, ensanglanté et totalement vulnérable qu'on retrouve ici, dépourvu de ses augmentations et de ses points d'expérience. Mais pas de panique : il ne mettra pas longtemps avant de retrouver son armure et huit kits de dynamisation à utiliser comme bon lui semble. L'occasion de changer son fusil d'épaule et d'utiliser, pourquoi pas, des augmentations qu'on avait négligées jusque-là. Car, à l'image du jeu original, *Le Chaînon Manquant* propose un gameplay ouvert, faisant la part belle à la diversité des approches : un vrai concentré de tout ce qu'on a adoré dans *Human Revolution*. Les amateurs d'infiltration, de passages alternatifs, de conduits d'aération et de séquences de piratage seront aux anges. Idem pour ceux qui n'aiment rien tant qu'observer la ronde des gardes et qui visent le « zéro mort ». Un succès Steam encourage même à n'utiliser ni augmentation ni arme, ce qui oblige à déployer des trésors d'imagination. Pendant six heures, *Le Chaînon Manquant* s'applique donc à restituer intact le gameplay cher aux amateurs de *Deus Ex*. Presque trop d'ailleurs, quitte à oublier de développer son univers propre. Il faut dire que la quasi-unité de l'action (un bateau et une plateforme offshore) n'est pas franchement une invitation au voyage, et tout ça manque autant d'originalité que d'audace. Plus gênant : les développeurs nous font parfois multiplier les allers-retours. Ce qui était acceptable quand on parcourait Detroit ou Shanghai l'est un peu moins quand on est limité à une longue succession de couloirs. À l'exception d'une paire de très brefs passages en extérieur, ambiance claustro assurée !

Les amateurs d'infiltration seront aux anges

Dernier petit bémol : l'histoire a beau s'insérer entre deux chapitres du jeu original, il faut lancer cette mission à part, via Steam. Dommage, on aurait aimé pouvoir enchaîner toute l'aventure d'un coup. De petits défauts qui ne sont malgré tout pas grand-chose comparés au plaisir de retrouver Adam Jensen.

CORENTIN LAMY

PCJEUX 1 DLC réussi malgré son manque de personnalité

EST >Un best-of de ce qu'on aime >Un peu claustro >Assez long

N'EST PAS >Follement original > Bien intégré au jeu >Une bête extension

FURTIF

85%

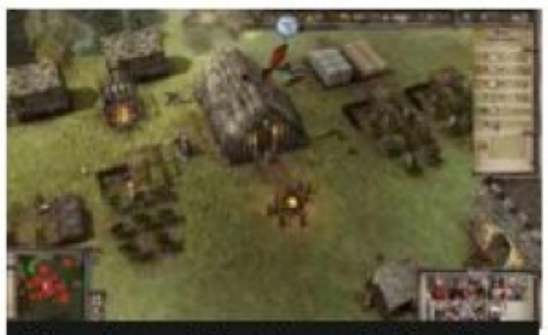
■ **Genre** Action-RPG ■ **Prix** 11 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Square Enix ■ **Développeur** Eidos Montréal ■ **Config. minimale** 2,0 GHz, 1 Go de Ram, NVIDIA GeForce 8000 ou ATI Radeon HD 2000 ■ **Config. recommandée** AMD Phenom II X4, 2 Go de Ram, AMD Radeon HD 5850 ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 18+ ■ **Site** :http://www.deusex.com/ ■ **Influence** *Deus Ex* ■ **Alternative** *Alpha Protocol*

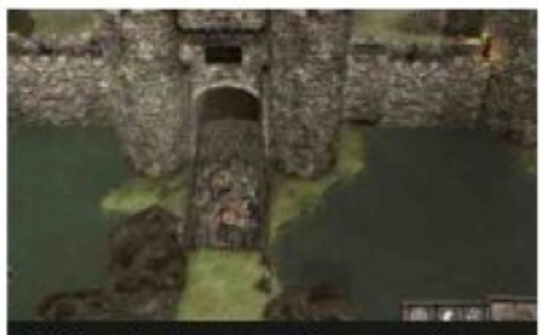
STRONGHOLD 3

Château de cartes

Au début des années 2000, *Stronghold* a su surprendre les amateurs de stratégie en temps réel grâce à son système de sièges particulièrement pointu. De quoi titiller les amoureux de châteaux forts et autres fans de batailles historiques moyenâgeuses. Cette licence n'a malheureusement jamais brillé, faute d'une réalisation convaincante ! On s'attendait à des améliorations au fil des versions, mais il semble que nous caressions une chimère. FireFly Studios avait proposé un deuxième épisode très médiocre, et ce troisième volet ne remonte pas franchement le niveau général. *Stronghold 3* nous replonge donc dans un univers médiéval proposant un contenu relativement riche. Deux campagnes s'offrent à vous, une économique et l'autre militaire, cette dernière étant la plus fournie en missions. Votre stratégie s'articulera autour de votre donjon, auquel viendront s'ajouter divers bâtiments comme des maisons pour augmenter la population, des scieries pour récolter les ressources, et d'autres constructions indispensables à la vie de votre village. Naturellement, vous aurez l'occasion de créer une armée et de transformer votre fameux donjon en véritable forteresse. Un bâtiment qui deviendra alors une cible privilégiée pour l'ennemi qui tentera de l'anéantir par tous les moyens. De votre côté, vous devez également œuvrer en ce sens pour remporter la victoire. Toutefois, notez que votre capacité à recruter et à guerroyer sera aussi importante que la mansuétude dont vous ferez preuve vis-à-vis de vos sujets. Si la population est insatisfaite, elle quittera votre territoire, et vous n'aurez donc plus assez de paysans pour créer votre empire. À vous les joies de l'intendance : rationner les pouilleux et ajuster les impôts comme il se doit pour éviter d'être seul dans votre château. Notez que ces deux aspects, stratégie et gestion, cohabitent très bien et s'avèrent intéressants, malgré un rythme de jeu parfois un peu mou. Tout ça est malheureusement desservi par un moteur graphique accusant quelques rides, et une liste de bugs longue comme le bras. On note également une certaine imprécision au niveau des combats, notamment lorsqu'il s'agit de cibler l'ennemi, que ce soit un loup égaré ou un mécréant en armure. Il faudrait quelques bonnes mises à jour pour régler un grand nombre de problèmes, et ça ne serait pas un luxe, car en l'état, *Stronghold 3* risque de frustrer quelques fins stratèges désireux de se lancer corps et âme dans de longs sièges. C'est d'ailleurs dommage que la réalisation laisse autant à désirer, car ceux qui arrivent à passer outre auront de belles heures devant eux à tenter d'envahir des forts ennemis, ou à défendre le leur !

Un rythme de jeu parfois un peu mou


Gérez le moral de votre population afin d'agrandir votre royaume.


Voilà une forteresse qui ne va pas être aisée à détruire... ni même à approcher !

CYRIL DUPONT

PCJEUX Un bon jeu gâché par une réalisation vieillotte.

EST >Riche en contenu >Pas mal buggé >Dédié aux amateurs de sièges

N'EST PAS >Très joli >Assez intuitif >Dynamique

Friable

65%

■ **Genre** Stratégie ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** 7Sixty ■ **Développeur** FireFly Studios ■ **Config. minimale** CPU Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** CPU Quadri-cœur 1.8 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 16+ ■ **Site** http://www.stronghold3.com ■ **Influence** *Siege, Stronghold* ■ **Alternative** *Stronghold 2*

Test

CITIES XL 2012

Réélection de principe

Héritier spirituel de la fameuse série *Sim City*, *Cities XL* est le genre de titre à la fois beau, complet, et moderne, qui peut accrocher des centaines d'heures durant n'importe quel fan de gestion et d'urbanisme. Toutefois, alors que Maxis, à sa grande époque, nous proposait à chaque nouvelle version des sensations de jeu renouvelées, Focus semble décidé à brûler la chandelle par les deux bouts, en maintenant le rythme effréné d'une mise à jour par an, quitte à s'affranchir du minimum syndical en termes de nouveauté. Ce troisième épisode, vous l'aurez compris, ne fera pas exception à cette stratégie, et se positionnera plus comme un simple add-on de *Cities XL 2011*, plutôt que comme un titre à part entière. D'ailleurs, les possesseurs de ce dernier pourront s'offrir cette monture 2012 (en téléchargement) pour le prix de 15 euros. Les nouveaux venus, quant à eux, trouveront la boîte complète dans le commerce pour la somme de 40 euros. Côté contenu, comme nous venons de le souligner, on retrouve à l'identique toute la structure du précédent opus, depuis son interface jusqu'aux modèles de ses voitures et de ses passants. Même les défauts que l'on reprochait au titre l'an dernier – sa gourmandise technique à l'origine d'un manque de fluidité, entre autres – n'ont pas été gommés. Cela étant dit, le jeu demeure un bon City Builder.

Cities XL 2012 est sans conteste un bon City Builder

Il est plus accessible et moins difficile qu'un *Sim City* et a su s'enrichir de quelques idées intéressantes par rapport à son modèle, comme une gestion sociale plus étoffée (par catégorie de travailleurs) et un aspect économique plus global (grâce à des échanges commerciaux entre les villes du Monde du jeu). On trouve également une quinzaine de nouvelles cartes aux topologies et environnements naturels originaux, et près de 300 nouveaux bâtiments. Parmi ceux-ci, on notera tout le nécessaire pour construire une jolie petite station de ski ou un village balnéaire digne de La Baule ou des Sables-d'Olonne. Au final, si la licence reste dans l'absolu une valeur sûre, les fidèles risquent bien de rester sur leur faim, ce *Cities XL* cuvée 2012 n'apportant rien de véritablement transcendant.

Quant aux joueurs qui voudraient se lancer dans ce grand chantier de construction, son prix de 40 euros nous paraît prohibitif, face à une version 2011 loin d'être dépassée et disponible à un tarif bien plus intéressant. Dans la mesure du possible, nous vous conseillons donc de patienter quelques mois, le temps qu'il passe en gamme budget.

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Un add-on dispensable.

EST >Assez complet >Plutôt beau >Facile à prendre en main

N'EST PAS >Toujours fluide >Original et innovant >Né en 2012

Fainéant

75%

■ **Genre** Gestion ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Focus ■ **Développeur** Focus ■ **Config. minimale** 2.5 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2.4 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** Tout public ■ **Site** www.citiesxl.com ■ **Influence** *Sim City* ■ **Alternative** *Cities XL 2011*

Test

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

Recyclage of the Dead

Le jeu débute par un invraisemblable show où Frank est livré à lui-même face à des centaines de zombies.

Au fil des années, Capcom est passé maître dans l'art du recyclage. Avec *Resident Evil* et *Street Fighter* notamment, l'éditeur a pris l'habitude de pondre des remakes et des suites improbables jusqu'à plus soif. Et, au regard de ce *Off the Record*, la série *Dead Rising* s'inscrit exactement dans la même veine opportuniste. Pourtant, à l'annonce du projet, l'enthousiasme était de mise. Il l'était encore davantage au début de l'aventure, lorsque l'on s'est glissé dans la peau de Frank West, photographe émérite et héros du tout premier épisode. Mais passé la joie de retrouver ce personnage gentiment timbré, on déchante vite. Oui, on déchante, car on réalise que Capcom nous a un peu roulés dans la farine. *Off the Record* sent clairement le réchauffé si l'on a déjà parcouru *Dead Rising 2* avec l'ami Chuck Green. Les péripéties sont quasiment identiques d'un bout à l'autre de l'aventure. On retrouve exactement les mêmes personnages, les mêmes ennemis, les mêmes lieux, les mêmes prérogatives (trouver du Zombrex…) Pire, on a l'impression que les développeurs ont simplement remplacé Chuck par Frank dans la plupart des scènes, sans aucun souci de cohérence. Forcément, la pilule a du mal à passer, que l'on soit fan absolu, ou pas, de la série ou du héros. Cela étant dit, abstraction faite de la fourberie de l'éditeur japonais, n'oublions tout de même pas d'affirmer que le jeu possède de réelles qualités. À l'instar de Chuck, Frank doit toujours mener à bien des missions dans un temps imparti, ce qui a le mérite de nous faire progresser dans le jeu avec en permanence la boule au ventre.

> *Off the Record* sent le réchauffé si l'on a déjà parcouru *Dead Rising 2*

Ce stress est décuplé par une prise en main laborieuse mais néanmoins convaincante, par une difficulté bien corsée et par des combats éreintants contre des boss. Mais *Dead Rising 2 : Off the Record*, c'est aussi de vraies tranches de rigolade, avec des armes loufoques à trouver (ou à créer) dans le but de trucider un maximum de zombies. Chaises roulantes électriques, tronçonneuses, sabres laser, bouteilles de ketchup ou gants en mousse : tous les moyens sont bons pour enquiquiner ces pauvres morts vivants. Cette ode au massacre trouve d'ailleurs un lieu d'expression rêvé grâce au mode Bac à sable, où toutes les contraintes liées au temps ont disparu. Là, il ne reste en fait

Dans le mode Bac à sable, on se bat avec tout le monde, qu'il s'agisse d'infectés ou de survivants.

que Frank, lâché dans la ville de Fortune City avec une seule idée en tête : dessouder des millions de zombies. Une certaine idée du paradis…

KEVIN BITTERLIN

PCJEUX Sympa mais un peu malhonnête

EST >Un bon défouloir >Un espace de liberté >Toujours rigide

N'EST PAS >Très innovant >Inspiré >Cohérent

Fainéant

70%

■ **Genre** Action ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Capcom ■ **Développeur** Capcom ■ **Config. minimale** Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de Ram, ■ **Mode réseau** Oui (coopération à 2) ■ **Langue** VO sous-titrée ■ **Âge conseillé** 18+ ■ **Site** http://www.deadrising-2.com/ ■ **Influence** *Dead Rising* ■ **Alternative** *Dead Rising 2*

LFP MANAGER 12

Mercato, boulot, dodo

Loué pour son accessibilité par les uns, raillé pour son manque de profondeur par les autres, *LFP Manager* continue de vivoter dans l'ombre de l'ogre *Football Manager*. Mais cette fois-ci plus que les années précédentes, le jeu de gestion d'EA semble vouloir approfondir sa formule, quitte à lorgner sans vergogne du côté du concurrent. Ce constat, on l'observe à l'aune de certaines nouveautés, comme l'apparition des questions de la presse avant un match, ou bien à l'image de l'incorporation des causeries de vestiaire. Ces éléments inédits ne sont pas que décoratifs puisqu'ils influent directement sur le comportement de l'équipe, sur le terrain mais aussi dans la vie de tous les jours. D'ailleurs, des indicateurs sanctionnent très régulièrement vos prestations orales, en vous informant par exemple que les joueurs adhèrent à votre discours, ou, à l'inverse, qu'ils s'en cognent comme de leur première chemise… Côté sportif, on note l'apparition de beaucoup d'autres petites nouveautés à découvrir au fur et à mesure d'une partie. Les périodes d'essai préalables à l'embauche d'un joueur, les demandes d'accords pour s'affilier à un club ami, le déroulement quelque peu différent des négociations au sujet des salaires et des transferts… tout cela a été approfondi. On sent bien que le studio Bright Future a fourni de gros efforts pour que leur licence rattrape son retard sur *Football Manager* du point de vue de la gestion pure et dure. Mais, inutile de mentir, l'écart était trop grand pour qu'il puisse être comblé en si peu de temps. Et il y a fort à parier que les puristes et autres Mourinho en herbe privilégient cette année encore la richesse de la saga de Sports Interactive. Néanmoins, il y a deux aspects sur lesquels *LFP Manager* reste en avance sur son concurrent. Tout d'abord, il y a le moteur 3D, emprunté à un *FIFA* d'il y a quelques années, qui permet de restituer les matchs dans de bonnes conditions. Même si l'on peut regretter que les situations se répètent et que l'on marque souvent le même type de but (la frappe enroulée dans la lucarne), il faut reconnaître que suivre les exploits de ses ouailles est plutôt agréable à l'œil. Quant au deuxième aspect, il s'agit bien sûr de la dimension sociale de la licence, qui permet toujours au manager de se marier, de fonder une famille ou d'acheter des voitures. À quoi ça sert ? À rien du tout. Mais ça a le mérite d'exister et de bien marquer la différence entre cette série-là et sa rivale.

On sent bien que le studio a fourni de gros efforts

À l'écran des tactiques, on peut choisir la position d'un joueur au millimètre près.

Le golf, la voile ou la randonnée font partie des activités annexes à pratiquer.

KEVIN BITTERLIN

PCJEUX Il rattrape (doucement) son retard.

EST >En progrès >Plutôt complet >Bourré de nouveautés

N'EST PAS >Aussi profond que son concurrent >Supportable du côté audio

Challenger

75%

■ **Genre** Gestion ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** Bright Future ■ **Config. minimale** P4 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo ■ **Config. recommandée** Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Mode réseau** 4 joueurs ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** http://www.ea.com/fr/lfp-manager-12 ■ **Influence** *LFP Manager* ■ **Alternative** *Football Manager 2012*

Test

FOOTBALL MANAGER 2012

Dans la peau de José Mourinho

Toutes les infos sur un joueur sont désormais réunies sur une seule et même page.

Le moteur 3D est un peu plus beau. Mais ce n'est pas encore ça...

Chaque année, c'est la même routine. Une énième version de *Football Manager* arrive à la rédaction, l'heure du test ne tarde pas à sonner et, avec lui, toujours cette même interrogation : ce nouvel opus de la saga de Sports Interactive ne sera-t-il qu'une simple réactualisation de la base de données ou apportera-t-il un vrai plus à la licence ? Ne laissons pas planer le suspense plus longtemps : c'est bluffés que nous sommes ressortis de ces quelques heures passées en compagnie du jeu, quelques heures qui n'auront pas été de trop pour comprendre et assimiler les nouveaux mécanismes de ce cru 2012. Cette année, Sports Interactive a basé son titre sur deux axes principaux, déjà développés l'an passé, mais totalement approfondis cette saison : l'accessibilité, d'une part, et la relation tripartite joueurs/dirigeants/médias, d'autre part. Le premier point se manifeste par une interface encore plus dépouillée que d'ordinaire. *FM 2012* propose toutefois autant de statistiques et de données à la volée que les volets précédents, mais en nous permettant de les afficher et de les organiser à notre convenance. Dorénavant, vous pourrez concentrer votre attention sur tel ou tel type d'information, et ainsi donner une véritable touche personnelle à votre bureau. Conséquence : on se retrouve cette saison face à un jeu clair, lisible et un peu moins froid que par le passé. Une aubaine pour les novices, clairement visés par ce changement. Les fidèles de la première heure, quant à eux, trouveront leur bonheur dans l'expérience de jeu, rendue encore plus immersive cette saison grâce à la refonte du système de coaching. Conscient du manque de cohérence qu'il affichait parfois dans ce domaine, SI a pris le parti de décomposer au maximum la causerie auprès des joueurs. Ainsi, aux traditionnels discours collectifs et individuels est venue s'ajouter la possibilité de s'entretenir avec une partie bien précise de votre effectif, ainsi que le choix du ton avec lequel vous souhaitez faire passer votre message. Le détail n'a rien d'anodin puisqu'il impactera aussitôt sur le moral et la motivation de votre groupe. Un bon mot au creux de l'oreille d'un titulaire ou d'un remplaçant, que l'on pourra désormais motiver au moment de son entrée en jeu, et ce dernier sera prêt à mourir pour vous sur le terrain, à l'image des joueurs de l'Inter Milan, il y a deux ans, avec José Mourinho.

> C'est bluffés que nous sommes ressortis du jeu

Avant un match, vous pourrez vous entretenir avec les joueurs de votre choix.

Le meilleur joueur d'un match aura droit à son étoile. Classique.

Bref, en misant sur la retouche de sa politique de communication, *Football Manager* a fait un choix louable et appréciable, au vu des défauts autrefois recensés sur le coaching et les discussions privées. Toutefois, il faut admettre que la chose ne constitue pas une réelle révolution en soi. Toujours est-il que la recette gagnante distillée tous les ans sur nos bons vieux PC par Sports Interactive fait encore mouche cette saison. C'est votre vie sociale qui va être contente.

ALIX DULAC

PCJEUX Un opus efficace, à défaut d'être très innovant.

EST >Accessible >Plein de nouveautés sympa >Aussi fun que les précédents

N'EST PAS >Révolutionnaire >Encore au niveau, côté 3D

Mourinhesque

88%

■ **Genre** Gestion ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Sega ■ **Développeur** Sports Interactive ■ **Config. minimale** 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 1Go ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** www.footballmanager.com ■ **Influence** *Football Manager 2011* ■ **Alternative** Passer ses diplômes d'entraîneur

Même si Appaloosa Plains est pleine de charme, les anciennes villes ont été, elles aussi, adaptées pour accueillir des animaux.

Qu'il creuse, qu'il chasse, ou qu'il concoure dans des parcours d'obstacles, chaque animal a son talent propre.

On murmure que des licornes sont capables de se téléporter et de bénir (ou maudire !) vos Sims.

LES SIMS 3 ANIMAUX & CIE

Griffes, crocs et sabots : pas de doute, les animaux sont de retour !

Ils avaient disparu de la circulation depuis la sortie des *Sims 3*. Adieu veaux, vaches, cochons, mais surtout chats et chiens : le dernier épisode de la saga à succès avait un peu déçu les fans en faisant l'impasse sur les compagnons à fourrure. Qu'à cela ne tienne : avec *Animaux & Cie*, ils sont de retour, et même mieux, ils ne sont pas venus seuls. La nouveauté la plus évidente, celle qui saute aux yeux aussi sûrement qu'ils sautent les obstacles, ce sont les chevaux. Contrairement aux chats et aux chiens, finalement très similaires, les chevaux se jouent totalement différemment.
Ils peuvent servir de moyen de locomotion, mais engagent des frais déraisonnables. La faute à leurs étables, boxes, parcours, abreuvoirs et autres objets au bon parfum de Middle West qui débarquent avec cette extension. D'ailleurs, la nouvelle ville, Appaloosa Plains, sent elle aussi le foin, les bottes en cuir et les chapeaux de cow-boy.

Avec six animaux, on est vite débordé !

Un nouveau paysage très rural, frais et original, qui fait un terrain de jeu idéal pour les autres animaux tels que les ratons-laveurs, les biches, les tortues et autres oiseaux qui s'ébrouent gaiement dans les environs. S'il n'est malheureusement pas possible de les domestiquer, on pourra néanmoins capturer les plus petits d'entre eux pour les mettre en vivarium. Votre chat pourra d'ailleurs vous être d'une aide précieuse dans cette entreprise. Car les animaux ne se contentent pas de mettre des poils partout ou de démolir votre mobilier : ils ont des besoins, des souhaits, et même des compétences, comme n'importe quel Sim. Et pour la première fois dans la série, on ne se contente pas de remplir leur gamelle : il faut carrément les contrôler. Mieux vaut être attentif si vous ne voulez pas que la SPA vienne mettre son grain de sel, et autant dire qu'avec la possibilité de s'occuper simultanément de six animaux, on est vite débordé ! Les humains ne sont pourtant pas en reste, même si les nouveautés se comptent sur les doigts d'une main. Outre quelques nouvelles compétences et les nombreux objets qui décoreront votre maison de campagne avec un chic définitif, on découvrira ainsi le service de chirurgie, le camion à glace, et même un nouveau moyen de faire crac-crac : les bottes de foin, forcément. C'est un peu le souci d'*Animaux & Cie*, mais aussi sa force : s'il n'y a finalement pas grand-chose de nouveau à se mettre sous les crocs, cette extension reste une invitation à redécouvrir tout ce que l'on connaissait déjà à travers le regard des animaux. Une nouvelle jeunesse, en quelque sorte. Et rien que ça, c'est déjà pas mal.

CORENTIN LAMY

PCJEUX On redécouvre le jeu du point de vue d'un animal.

EST >Plein de chevaux >Attendu par les fans >Une relance de l'intérêt

N'EST PAS >Encore une extension >Si original >Très axé sur les humains

ATTENDRISSANT **75%**

■ **Genre** Simulation de vie ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** EA ■ **Développeur** EA ■ **Config. minimale** 2,0 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Config. recommandée** 2,4 GHz, 1,5 Go de Ram, carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** http://fr.thesims3.com/ ■ **Influence** *Les Sims 2 Animaux & Cie* ■ **Alternative** *Les Sims 3 Generations*

Dans les séquences de Malédiction, Denz arbore des cornes du plus bel effet.

À l'image de ce puit dans lequel on peut précipiter ses ennemis, certains éléments du décor peuvent être utiles lors des combats.

THE CURSED CRUSADE

Loin de la Terre promise

Issu des studios français de Kylotonn, *The Cursed Crusade* nous plonge dans la peau d'un chevalier de l'ordre des Templiers appelé Denz de Bayle. Accompagné de son fidèle acolyte Esteban Noviembre (jouable par un deuxième joueur en partie coopérative), Denz met le cap sur la Terre sainte dans l'espoir fou de retrouver son père. Mais la tâche ne s'annonce pas aisée. En premier lieu parce le vieux Jean de Bayle est porté disparu depuis la fin de la troisième croisade ; mais surtout parce que Denz et Esteban sont maudits. Maudits dans le sens où ils peuvent à tout moment basculer dans une dimension démoniaque, où des cornes leur poussent sur la tête et où des squelettes les agressent à tout bout de champ. Voilà pour le pitch d'un jeu qui n'a clairement ni l'ambition ni le budget suffisants pour aller titiller les grosses productions internationales. Mais si la démarche sincère et artisanale des développeurs est à saluer, on ne peut pas passer sous silence l'extrême pauvreté artistique de *The Cursed Crusade*. Dans la majorité des chapitres, Denz ne fait que traverser des zones aussi vides que linéaires, où les couleurs sont fadasses et où les rares éléments de décor ne font que mettre en lumière un moteur physique complètement à la ramasse. Très vite, l'ennui se fait donc ressentir et il n'y a guère que la gestion des combats pour nous maintenir éveillés. Au-delà des bastons, qui s'avèrent d'ailleurs plutôt molles et laborieuses, c'est surtout la variété des armes et des enchaînements qui sauvent le jeu du marasme. Denz n'a en effet que l'embarras du choix pour charcuter ses ennemis. Épée à tenir à deux mains, dagues, masses, haches… tous ces objets de mort possèdent en outre des « finish moves » qui leur sont propres ainsi que des améliorations personnalisées à débloquer au fur et à mesure des chapitres. L'idée est suffisamment intéressante pour que l'on ait envie d'essayer un maximum de combinaisons possibles, juste pour le plaisir de découvrir comment Denz achève un ennemi à l'aide d'un poignard et d'une massue, par exemple. Oui, mais voilà, tôt ou tard, l'indigence technique du jeu finit par nous rattraper et par éclipser tout le reste. Et à ce moment-là, on a beau faire preuve d'enthousiasme, d'indulgence ou d'un patriotisme à toute épreuve, on est contraint de reconnaître que *The Cursed Crusade* n'est tout bêtement pas un bon jeu.

La démarche sincère et artisanale des développeurs est à saluer

Comme dans *Assassin's Creed*, on peut étourdir un ennemi résistant en lui collant un coup de pied.

KEVIN BITTERLIN

PCJEUX De bonnes idées, mais la réalisation gâche tout.

EST >Assez long >Répétitif >Plein d'armes différentes

N'EST PAS >Beau du tout >Assez varié >Exempt de bugs

Pauvre

55%

■ **Genre** Action-aventure ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** DTP ■ **Développeur** Kylotonn Entertainment ■ **Config. minimale** 2,0 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** 2,6 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 18+ ■ **Site** http://www.cursed-crusade.fr ■ **Influence** *Assassin's Creed* ■ **Alternative** *Assassin's Creed : Revelations*

OÙ EN SONT-ILS ?

Approchez ! Nos pouvoirs de prédictions sont immenses !

LES SCORES

- Battlefield 3 p. 50 **90%**
- Saints Row : The Third p. 56 **85%**
- Dungeon Defenders p. 60 **80%**
- Les Aventure de Tintin : Le Secret de la Licorne p. 62 **56%**
- NBA 2K12 p. 64 **93%**
- Deus Ex : Human Revolution Le Chaînon Manquant p. 66 **85%**
- Stronghold 3 p. 67 **65%**
- Cities XL 2012 p. 68 **75%**
- Dead Rising 2 : Off the Record p. 69 **70%**
- LFP Manager 12 p. 70 **75%**
- Football Manager 2012 p. 71 **88%**
- Les Sims 3 : Animaux & Cie p. 72 **75%**
- The Cursed Crusade p. 73 **55%**

PERDUS EN ROUTE !

Les jeux qu'ils ne nous ont pas envoyés

THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM
La version PC s'est perdue quelque part dans le Grand Nord.

BATMAN : ARKHAM CITY
Alors que les DLC débarquent déjà sur console, la version PC est encore et toujours repoussée…

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

TITRE	EDITEUR	DATE	AVIS
Diablo III	Activision Blizzard	Début 2012	La BlizzCon ne nous a pas appris grand-chose
The Old Republic	Electronic Arts	Décembre 2011	À partir du 20 décembre tu joueras.
Counter-Strike : Global Offensive	Valve	2012	Now loading…
Dota 2	Valve	2012	On prend les mêmes et on recommence…
Mass Effect 3	Electronic Arts	Mars 2012	Bientôt la retraite pour Shepard !
Guild Wars 2	NCsoft	2012	Attendons déjà la bêta…
Risen 2 : Dark Waters	Koch Media	2012	On n'y voit pas encore très clair…
Starcraft II : Heart of The Swarm	Activision Blizzard	2012	Nouveau trailer, mais rien sur la date de sortie !

PCJEUX RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois.

THE WITCHER 2
Genre : RPG
Adulte, dur et somptueux : le meilleur RPG depuis plusieurs années. **PCJ 161, 99 %**

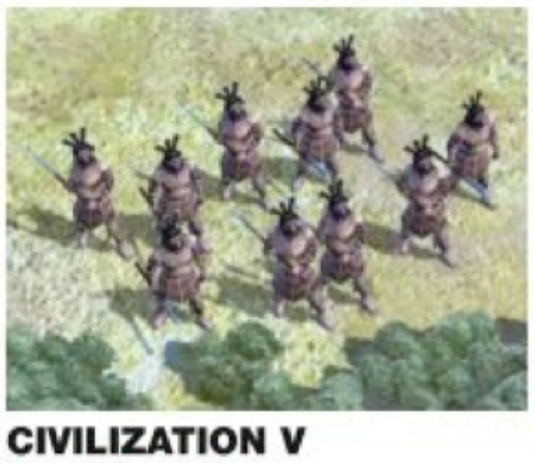
TOTAL WAR : SHOGUN 2
Genre : Stratégie
L'aboutissement d'une série qui fête ses dix ans (déjà !). **PCJ 158, 92 %**

DIRT 3
Genre : Course
La digne suite d'une longue série. Toujours efficace. **PCJ 161, 92 %**

PORTAL 2
Genre : Action/Réflexion
Un jeu de réflexion bourré d'humour qui transcende l'original. **PCJ 160, 94 %**

RIFT
Genre : MMORPG
Presque une copie carbone de la concurrence, avec quelques bonnes idées. **Non testé**

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION
Genre : Action/RPG
La préquelle du jeu mythique est très réussie. **PCJ 162, 92 %**



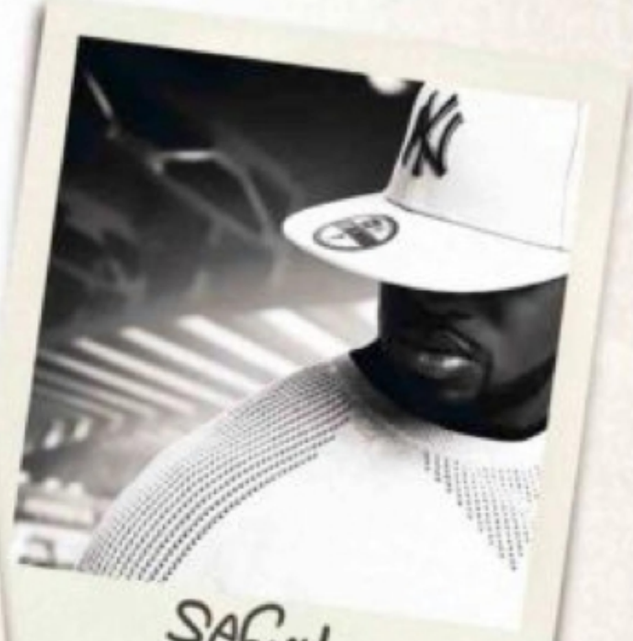
CIVILIZATION V
Genre : Stratégie
Un très grand cru à la fois riche et plus accessible que ses prédécesseurs. **PCJ 152, 94 %**

STARCRAFT II : LES AILES DE LA LIBERTÉ
Genre : RTS
Le même, en mieux et modernisé. **PCJ 150, 97 %**

Kwest-les !

Sniper

Orelsan



Sefyu

Kenza farah

Corneille

Zarko & Zelko

INNA

kwest?
Questions perso

Ils ont créé leur kwest
Balance-leur tes questions !

www.kwest.com

TELEFUN-RCS-PARIS B 332 276 880

EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

DOWNLOAD | MOD | LONGUE DURÉE | MONDES PERSISTANTS | CULTURE | E-SPORTS

C'EST BON ET C'EST GRATUIT !

Partez à l'aventure dans les terres d'Azeroth… Attention, vous pourriez y laisser votre âme !

RIFT

VOYAGE SUR UNE ÎLE

Après le déploiement de l'importante mise à jour 1.5 pour *Rift*, les développeurs de Trion vont enchaîner les mises à jour jusqu'à la fin de l'année et au-delà avec un calendrier très serré pour les mettre en ligne. La prochaine en date n'est autre que la 1.6 qui, à défaut de nous promettre monts et merveilles, nous emmènera explorer une nouvelle région nommée l'Ile de Braises. Cette zone proposera aux deux factions, Renégats et Gardiens, d'évoluer sur une île dans laquelle se dresse un volcan. De nouvelles quêtes viendront occuper vos soirées, ainsi qu'un donjon pour 5 joueurs et un autre prévu pour 10. D'autres ajouts viendront naturellement agrémenter votre séjour sur l'île et sachez que vous pouvez découvrir d'ores et déjà cet endroit sur le serveur test de *Rift* avant qu'il ne soit disponible officiellement sur les serveurs live !

GRATUIT

World of Warcraft

Plaisir sans fin

Cet été, Blizzard avait pris la décision de ne plus limiter dans le temps la version d'essai de son célèbre MMO *World of Warcraft*. Rendant ainsi accessible *WoW* à tous sans aucune contrainte de temps. Une sorte de Free to Play de luxe qui vous a peut-être échappé. On profite donc des propos tenus par Blizzard il y a peu de temps sur l'avenir de son MMO fétiche. Il serait éventuellement question pour *WoW* de s'orienter vers ce système économique gratuit dans quelques années. Pour l'heure rien n'est fait, loin de là ! Alors si jamais vous désirez tout de même jouer à *WoW* sans débourser un centime, foncez sur le site officiel pour récupérer la version gratuite. Vous pourrez ainsi parcourir le monde d'Azeroth sans aucune limitation au niveau du temps de jeu, mais sous certaines restrictions. Votre personnage ne pourra pas dépasser le niveau 20, et sera également limité par rapport à l'or qu'il peut posséder et aux transferts qu'il peut faire. Ceci afin d'éviter la prolifération de farmers chinois qui utiliseraient les versions gratuites pour faire fleurir leur business. Ça ne les empêche pas d'être présents en jeu, diront certains ! Bref, les restrictions concernant votre avatar restent bel et bien verrouillées, mais si jamais l'envie insoutenable vous prend de poursuivre l'aventure, il suffit de quelques clics pour modifier votre compte d'essai en compte valide pour profiter pleinement de tout le contenu offert par ce titre. Dans ce cas, il faudra naturellement sortir votre carte Bleue ! Quoi qu'il en soit, si jamais un de vos amis est encore réfractaire à l'idée de se lancer dans ce MMO, voilà l'occasion de le convaincre !

ÉCONOMISEZ LA BANDE PASSANTE

Utilisez Download Manager pour ménager votre modem. Les meilleurs mods (du mois) sont sur le DVD.

< SMALL — XXL >

10 Mo	50 Mo	150 Mo	1 Go
Ami des 56k	*Sans problème*	*Surchauffe*	*Nuit blanche*

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

10 GO

INFOS

Site	http://eu.battle.net/wow/fr/
CD/DVD	Non
Nécessite	Un mental d'acier pour ne pas être happé.
Le MMO culte à essayer d'urgence.	

GRATUIT

Warhammer Online Wrath of Heroes

Sur tous les fronts

Avec son gameplay nerveux, ce MOBA aura peut-être les atouts pour attirer les foules.

Warhammer ne cesse d'envahir le paysage vidéoludique depuis quelques années. Jeux de stratégie, d'action ou MMO, la licence semble opérer sur tous les terrains. Avec, il faut le dire, plus ou moins de succès. C'est du côté des MOBA que Warhammer va tenter une percée avec *Wrath of Heroes*. Disponible en bêta fermée depuis quelques semaines, ce MOBA qui va tenter de se faire une place au côté du roi *League of Legends* vient tout juste d'autoriser ses testeurs à parler de lui. La clause de confidentialité (NDA) vient donc d'être levée et de nouvelles places vont être disponibles pour participer à la bêta. Il est donc temps de vous inscrire pour espérer avoir une chance d'être sélectionné. Pour rappel, ce futur Free to Play propose à 3 équipes de 6 joueurs de s'affronter dans des arènes dédiées. Notez tout de même qu'il s'agit davantage d'affrontements façon champ de bataille d'un quelconque MMO que de combats typés DotA.

PC JEUX DOWNLOAD MANAGER — N.C.

INFOS	
Site	https://wrathofheroes.warhammeronline.com/
CD/DVD	Non
Nécessite	L'envie de massacrer à fond des ennemis.
Un MOBA dans l'univers de Warhammer !	

War of the Immortals

Perfect Wold, le portail de Free to Play au catalogue bien fourni avec des titres comme *Forsaken World*, *Jade Dynasty* ou encore *Torchlight*, a annoncé le report de la bêta fermée de son prochain titre gratuit, *War of the Immortals*. Ne paniquez pas, elle devrait commencer tout juste au moment où vous lisez ces lignes. Il suffit de vous rendre sur le site officiel pour tenter votre chance ! Sachez que ce nouveau F2P met l'accent sur l'action en proposant un monde persistant avec un gameplay très orienté vers le hack'n slash. L'ensemble a l'air plutôt bien réalisé et la prise en main facile d'accès devrait offrir un plaisir de jeu immédiat. Voilà l'occasion de sélectionner une des huit classes proposées pour occire du monstre à grands coups d'épée ! https://register.fr.perfectworld.eu/woi

VIDÉO

AION 2.7

Bien qu'*Aion* ne soit pas au centre des MMO les plus joués du moment, il n'en reste pas moins une valeur sure pour ceux qui aiment le style asiatique en matière de monde persistant. Sachez également que NCsoft maintient toujours son jeu à jour avec une version 2.7 qui a vu le jour courant octobre. Avec elle, de nombreuses améliorations sont apparues !

DOWN LOAD MISE À JOUR...

1 PvP
Découvrez le Colisée de l'Orcadie pour tous les amateurs de combats d'arènes. D'autres améliorations PvP sont également de la partie.

2 DONJON
La Grotte de Padmarashka est un donjon instancié qui permet d'accomplir des quêtes, d'affronter des boss et de découvrir des butins.

3 ÉQUIPEMENT
De nouvelles armes et armures viendront remplir votre inventaire. Notez que le design est toujours aussi attractif.

4 COMPÉTENCES
Comme chaque mise à jour, la 2.7 apporte son lot de nouvelles compétences. Vous verrez des changements sur certains anciens sorts.

PC JEUX DOWNLOAD MANAGER — N.C.

INFOS	
Site	http://fr.aiononline.com/media/videos
CD/DVD	Non
Nécessite	Aion
La MAJ qui vous donnera envie de vous y remettre !	

SITES INTERNET

Amusez-vous !

Du plaisir en ligne

1 TRANCHÉE
Memoir'44 Online est un war game au tour par tour qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Vous aurez l'occasion de participer à divers scénarii pour replonger au cœur de batailles cultes. Notez que la version gratuite propose les 2 premiers scénarii, c'est-à-dire Pegasus Bridge et Juno Beach.
http://www.daysofwonder.com/memoir44-online/fr/

2 MORTEL
Une fois n'est pas coutume, voici *Zombie Swing*, un petit jeu pour l'iPhone 4S que vous venez d'acquérir après avoir passé la nuit devant un Apple Store le 14 octobre dernier. Ici, vous aurez l'occasion d'incarner un zombie qui s'amuse à transformer les scientifiques en morts vivants en se battant avec ses intestins. C'est mignon comme tout !
http://www.althi.co.jp/iphone_english/j000/index.html

3 PIRATERIE
Puzzle Pirates est un petit jeu mettant en scène… des pirates ! Vous devez incarner l'un d'entre eux afin de piller tout ce que vous pouvez. Chaque phase de jeu s'effectue via un minijeu, il s'agit en l'occurrence de puzzles games qui varient selon vos actions. À vous d'être le meilleur lors de ces casse-têtes pour voguer vers la gloire.
http://www.puzzlepirates.com/

4 STRATÈGE
Iron Grip : Marauders est un jeu de stratégie au tour par tour qui vous plonge dans un univers rongé par divers conflits. Vous affronterez des adversaires contrôlés par l'IA, mais vous pouvez aussi combattre des boss avec vos potes en Coop et même accomplir des quêtes. Tout ça est disponible directement via votre navigateur !
https://igmarauders.isotx.com/splashpage/

HALF-LIFE 2

No More Room In Hell

Le retour d'entre les morts

S'il y a un moteur qui ne cesse de nous servir du zombie et de l'infecté à toutes les sauces, c'est bien le Source Engine. Il y a eu, évidemment, les excellents *Left 4 Dead* de Valve, mais, côté modding, il est tout aussi facile de citer quelques noms : *Zombie Panic*, *Zombie Master*, *Zombie Stress* et tout un tas d'autres mods aux titres très originaux. La bonne nouvelle, c'est qu'un nouveau challenger annoncé depuis bien longtemps sort enfin la tête de l'eau, alors qu'on ne l'attendait plus vraiment. À l'instar des campagnes de *Left 4 Dead*, *No More Room In Hell* vous plongera au coeur d'une invasion ennemie qu'il faudra repousser avec l'aide d'autres joueurs. La différence, cette fois-ci, c'est que vous n'aurez pas affaire à des infectés, mais bien à des zombies. Un détail qui a son importance puisque ces derniers sont beaucoup plus lents, ce qui aura une incidence directe sur le gameplay et l'intensité des parties. En effet, le rythme s'annonce nettement moins frénétique que celui des *Left 4 Dead*, mais l'ambiance devient par conséquent un peu plus stressante. Les munitions seront rares, les ennemis résistants, et si l'un d'entre eux parvient à vous mordre au cou, vous n'aurez plus que quelques instants à vivre avant de vous transformer en cadavre ambulant. Autant dire qu'il faudra progresser à tâtons et toujours rester sur vos gardes. Toutefois, vous aurez droit à quelques séquences à l'action bien violente et bien sanglante. Côté réalisation, l'atmosphère et l'ambiance souffrent un peu des limitations instaurées par le moteur d'*Half-Life 2*, mais l'essentiel est là, avec des effets d'ombres et de lumières du plus bel effet. À l'heure où vous lirez ces lignes, une première bêta jouable sera disponible au téléchargement.

Alors, vous attendez quoi pour l'essayer ?

No More Room In Hell est jouable en coop jusqu'à 8 joueurs !

Certains décors rappellent ceux de *L4D*.

MOD NEWS
L4D-like

PCJEUX À RETENIR

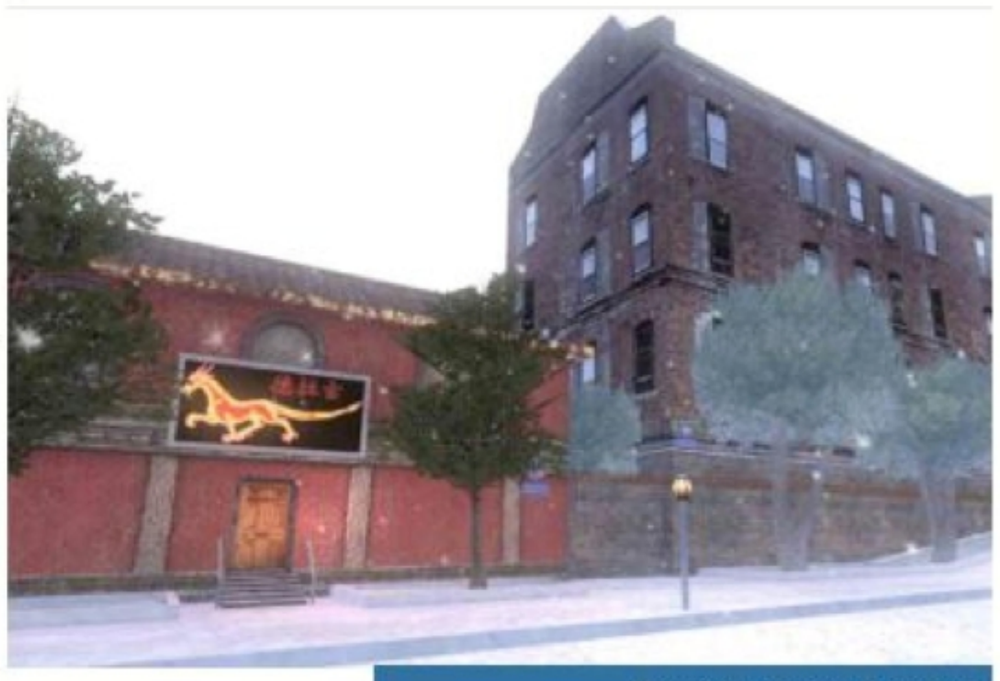
INFOS
- **Mod** No More Room In Hell
- **Site** http://www.nomoreroominhell.com/
- **Avancement** 80 %

DEUS EX

Project 2027

Deus Ex à la sauce action

Aussi surprenant que cela puisse paraître, *Deus Ex* continue encore aujourd'hui, 11 ans après sa sortie, à servir de support pour les mordus de modding ! Nous en avons eu la preuve le mois dernier avec *Deus Ex: Unreal Revolution*, une petite parodie jouable de *Deus Ex 3*. Mais, en parallèle, il arrive aussi de croiser la route de mods bien plus complets et ambitieux. Cela tombe bien, car *Project 2027* est justement l'un d'entre eux. Une première version du mod a été libérée par ses développeurs durant l'été, mais cette dernière était exclusivement en russe. Aujourd'hui, le tir est corrigé et une version intégralement traduite en anglais est désormais téléchargeable pour tous. Au menu, vous retrouvez tous les ingrédients du premier *Deus Ex* assaisonnés d'une sacrée louche de nouveautés : en plus de graphismes remis au goût du jour, *Project 2027* vous plonge dans une toute nouvelle histoire, avec des cartes très ouvertes, du nouveau matériel, de nouvelles compétences, de nouveaux implants, un système météorologique, etc. Autant dire qu'il y a de quoi faire et que le jeu ne manque pas d'arguments pour vous convaincre de tenter l'aventure !



Malgré les années, le moteur de *Deus Ex* s'en sort honorablement.

Le gameplay est largement orienté combats.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Project 2027
- **Site** http://project2027.com
- **Avancement** 100 %

L'ambiance de *Paranoia* rappelle parfois celle des *S.T.A.L.K.E.R.*

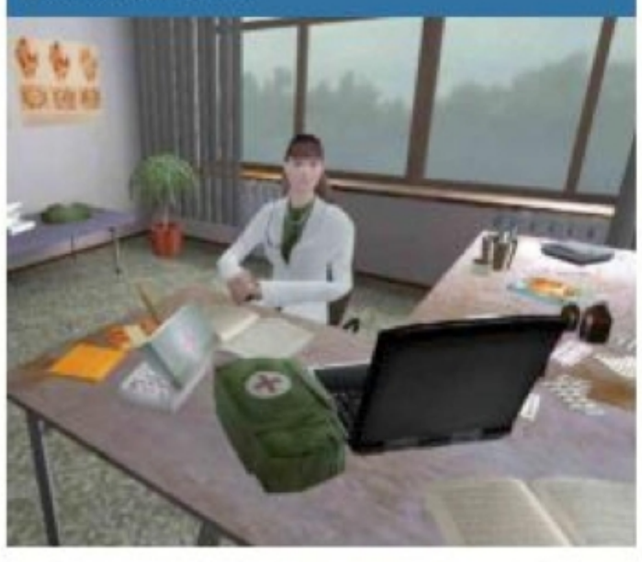
MOD NEWS
Action et frissons

HALF-LIFE

Paranoia

Les développeurs de *Paranoia* sont de retour

De tous les mods à avoir vu le jour sur le GoldSource (qui est, rappelons-le, le moteur graphique du premier *Half-Life*), *Paranoia* tient une place de choix dans le coeur de la rédaction de *PC Jeux*. Sa campagne solo vous place dans la peau d'un agent secret russe envoyé en mission à proximité d'une usine désaffectée, là où un groupe terroriste vient juste de poser bagages. Malheureusement pour vous, les souterrains de cette usine renferment des labos secrets où les expériences pratiquées par une bande de scientifiques timbrés ont tourné au cauchemar. Sans trop en dévoiler, vous croiserez la route de quelques monstres bien burnés ainsi que des personnages avec qui il faudra interagir, le tout dans une ambiance de plus en plus horrifique au fil de votre progression. Ce que vous ignorez probablement si vous n'y avez jamais joué, c'est que *Paranoia* est sorti depuis déjà plusieurs années. Alors, pourquoi vous en parler maintenant ? Tout simplement parce qu'il demeure encore aujourd'hui une petite perle du modding, un indispensable à essayer, mais aussi parce que ses développeurs ont tout récemment annoncé qu'ils travaillaient sur un nouveau projet multijoueur destiné à voir le jour sur le Source Engine. Malheureusement, nous n'en savons pas plus pour le moment, mais quand on connaît le talent de ces gars-là, on se dit qu'il y a de quoi rêver à quelque chose d'aussi grand que l'a été *Paranoia* à sa sortie. On croise les doigts pour que ce projet mystère aboutisse !



Avant de partir sur le front, une petite visite médicale s'impose !

PC JEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Paranoia
- **Site** http://www.moddb.com/mods/paranoia
- **Avancement** 100 %

Oh, quelle surprise ! La centrale de Tchernobyl !

LEFT 4 DEAD 2

Chernobyl

Cadre idéal pour une invasion d'infectés

Comme son nom l'indique, *Chernobyl* est une campagne pour *Left 4 Dead 2* prenant place aux alentours de la centrale nucléaire ukrainienne. L'endroit vous paraîtra familier si vous avez eu la bonne idée de jouer à l'excellente trilogie des *S.T.A.L.K.E.R.* Cette nouvelle campagne, actuellement développée par une petite dizaine d'amateurs, devrait valoir le coup, à en juger par les premiers screenshots et les quelques informations déjà distillées. Vous serez amené à traverser les environs de Tchernobyl et notamment Pripyat, la fameuse ville fantôme située à quelques kilomètres de l'usine nucléaire, où se déroulera d'ailleurs le final de la campagne, à proximité du réacteur ! Côté gameplay, les infectés ne subiront pas de grosses modifications, mais les développeurs travaillent actuellement à l'intégration de nouvelles armes fidèles à l'Europe de l'Est, comme par exemple l'AK-74U. Pour l'heure, tout cela n'en est qu'au stade de pré-alpha et il faudra encore patienter de longs mois avant de pouvoir découvrir le résultat.

PC JEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Chernobyl
- **Site** http://chernobyl-mod.com/
- **Avancement** 50 %

BRÈVE

MaLDoHD

Malgré ses aliens au look très discutable, il faut bien admettre que *Crysis 2* est l'un des plus beaux jeux à avoir vu le jour sur consoles de salons. Pourtant, le son de cloche est bien différent du côté des joueurs PC. En effet, sur nos machines, on ne peut pas dire que *Crysis 2* ait été la claque graphique tant espérée. Pour y remédier, un fan a œuvré plusieurs mois sur un mod graphique destiné à ajouter du relief et de meilleures textures au jeu, sans pour autant dénaturer la direction artistique initiale. Le résultat vaut le coup d'œil et vous flattera la rétine, d'autant que ce bon gros lifting ne réclamera pas plus de ressources à votre bécane. Autant en profiter !
Site : http://maldotex.blogspot.com/

CHRONIQUE D'UN PARI OSÉ

The Secret World

La Maison des Secrets n'a qu'à bien se tenir !

Les développeurs n'ont pas cherché à reproduire fidèlement les villes de Londres, New York ou Séoul, mais s'en sont fortement inspirés.

MONDES PERSISTANTS

Un MMO qui se démarque

On ne vous apprendra rien : en cette fin d'année 2011, la majeure partie de la planète MMO se trouve toujours sous le joug de l'implacable *World of Warcraft*. Une hégémonie qui laisse la concurrence devant un choix pour le moins radical. Soit suivre sur le fond la même orientation que le géant américain, et tenter de se distinguer sur des effets de formes, à l'instar de *Rift*, et comme compte bien le faire *Star Wars : The Old Republic*. Soit tenter d'offrir une vraie alternative originale et envisager, dans le meilleur des cas, un passage en Free to Play quelques mois après, et au pire, une lente et inéluctable agonie dans l'indifférence générale. Disons-le clairement, rares sont les studios (et on les comprend) qui osent encore se tourner vers la seconde option.

Rares... mais pas inexistants. La preuve avec Funcom, une sympathique équipe que nous avons pu rencontrer lors d'un passage dans la belle ville de Montréal. Loin de s'avouer vaincue, et revigorée par le succès retrouvé de son *Age of Conan*, suite à son changement récent de modèle économique, elle s'est lancée dans une nouvelle aventure intitulée *The Secret World*. Enfin nouvelle... Pas tant que ça, finalement, puisque le projet de ce MMO, anciennement connu sous le nom de *Cabal*, puis de *The World Online*, a démarré dès l'année 2005.

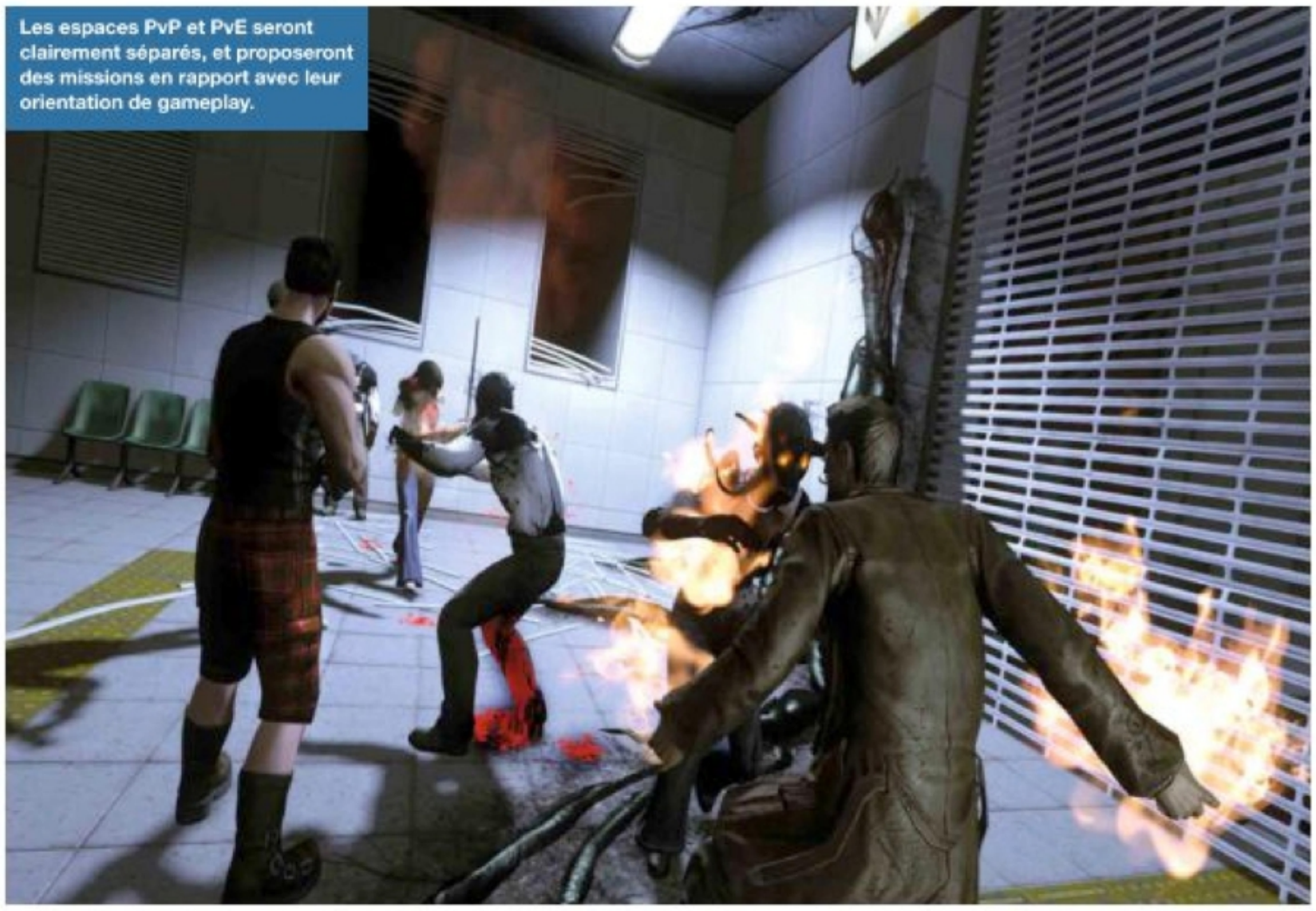
Concrètement, *The Secret World* reposera sur les mêmes bases que n'importe quel MMO : le joueur devra choisir une faction d'adoption parmi trois disponibles (les Dragons, les Illuminatis, et les Templiers) et se lancer dans une double quête : sauver la planète des créatures mythiques et légendaires qui tentent de l'envahir, tout en assurant à sa faction le contrôle total sur ce qu'il en restera.

L'ambiance, à la fois contemporaine et mystérieuse, est assez rafraîchissante, nous faisant passer d'une capitale londonienne pleine de vie à un ancien temple maya bouclé pour cause de manifestation paranormale inquiétante. Mais plus que

Classique : la mort d'un personnage entraînera une dégradation de l'équipement.

Les véhicules seront vraisemblablement absents lors de la sortie du jeu.

par son environnement moderne, c'est par son système de progression, inédit dans un MMO, que le titre va nettement se démarquer. Oubliez donc les arbres de skills à la *WoW*, l'obligation de se spécialiser, et même la sacro-sainte notion de niveau ! Au fur et à mesure des quêtes accomplies, et des monstres vaincus, vous accumulerez un certain nombre de points, que vous dépenserez ensuite directement pour débloquer des pouvoirs, classés parmi trois catégories : magie, armes de corps-à-corps (épée, masse), ou armes à distance (flingues et autres fusils à pompe). Ces pouvoirs vont venir grossir une sorte de deck, dans lequel vous pourrez venir piocher à loisir, pour remplir une barre de raccourcis composés de 14 emplacements, 7 pour des sorts actifs, et 7 pour des sorts passifs. Seule contrainte imposée : l'impossibilité d'effectuer des changements en combat. Mais en dehors de ça, vous pouvez passer d'une configuration soigneur à celle d'un DPS en quelques clics. Vous devriez même pouvoir enregistrer à l'avance vos différents profils pour une plus grande souplesse. Plus de 500 compétences différentes sont annoncées, dont certaines ne s'achèteront pas, mais dépendront de notre faction ou, par exemple, de nos résultats PvP. La gestion de l'inventaire n'est, quant à elle, pas en reste côté innovation, puisque nos effets personnels n'auront plus qu'une valeur purement ornementale. Les bonus de statistique seront reliés à un nouveau type d'équipement, plus mystique : les chakras. Tout cela est bien sûr assez déroutant au démarrage et la limitation à 7 pouvoirs paraît un peu chiche, mais l'ensemble reste assez agréable à manier



Les espaces PvP et PvE seront clairement séparés, et proposeront des missions en rapport avec leur orientation de gameplay.

et offre pas mal de synergies, que ce soit entre sorts d'une même catégorie ou entre magie et armes à feu. D'autant plus que le tout est servi par une interface franchement agréable, tout en sobriété et en transparence, et entièrement configurable.
Du changement, on va également en trouver, d'une manière générale, dans l'approche plus mature des différents contenus. Plus mature sur un plan visuel, grâce au moteur graphique d'*AoC* qui bénéficie, pour le coup, d'une jolie mise à jour, mais aussi au niveau des différentes missions qu'il nous faudra remplir. Par exemple, au milieu des quêtes de bashing où il faudra exterminer une certaine quantité d'un certain type de monstre, on trouvera des choses un peu plus subtiles. Des missions d'infiltration, par exemple, où le challenge consistera à échapper aux différents systèmes de surveillance, gardiens, et pièges, pour pénétrer dans un bâtiment d'une faction adverse.
Dans la même veine, le jeu proposera aussi de véritables casse-têtes et énigmes, basés aussi bien sur des faits fictifs, que sur des légendes et contes existants. L'interface supportant le flash, il est d'ailleurs prévu d'intégrer au jeu un navigateur web, de manière à pouvoir effectuer des recherches sans avoir à retourner sous Windows. Au travers de ces différentes missions, les développeurs ont souhaité, selon leurs propres mots, réapprendre au joueur de MMO, abruti par des années et des années de missions téléguidées, le plaisir de chercher, de se tromper, de recommencer…
Une intention certes louable, mais a-t-elle une chance de percer sur le créneau si verrouillé des MMO à abonnement ? Comme nous le disions en introduction, c'est toute la question… D'autant qu'il reste énormément de travail à abattre d'ici la sortie du jeu. La phase de mise en place de l'univers, par exemple, n'est pas toujours très claire… De même, visuellement, les rendus sont encore aléatoires, entre certaines instances particulièrement réussies, et des sous-sols de Londres totalement quelconques. Wait and see, comme on dit.

La notion de guerre secrète, présente dans le titre, sera également à l'honneur dans quelques missions.

EXPOSITION

Game Story

Comme son nom l'indique

CULTURE
Le jeu vidéo se paye le Grand Palais!

Du 10 novembre au 9 janvier se tiendra l'exposition *Game Story*, fruit de la collaboration de l'association MO5 et du musée national des Arts asiatiques Guimet. Attendez deux secondes avant d'estimer que « bof, les expos sur le jeu vidéo ça va, on commence à connaitre… », car celle-ci prendra place au Grand Palais, à Paris. Et plus précisément dans sa galerie sud-est, rouverte pour l'occasion. Si son architecture justifierait presque à elle seule le déplacement, le lieu a aussi et surtout une forte valeur symbolique. Une valeur renforcée par le soutien du ministère de la Culture et de la Communication. Le jeu vidéo semble donc, lentement mais sûrement, se faire une véritable place au sein de la culture moderne. Une constatation encore timide que MO5 fait passer pour une évidence, grâce à une installation de grande classe. Chronologique, elle nous laisse tout le loisir de constater l'évolution d'un medium encore jeune, mais déjà foisonnant. Vous aurez l'occasion de vous frotter aux plus grands titres de l'histoire du jeu vidéo, tous présentés sur leurs machines d'origine, et surtout resitués dans les contextes de leurs sorties respectives. Ainsi, un *Castlevania* sera par exemple accompagné d'affiches japonaises de films estampillés *Dracula*, tandis que d'autres jeux seront présentés avec des publicités ou des articles de magazines spécialisés de l'époque. Pour la première fois peut-être en France, le jeu vidéo nous est réellement présenté comme un objet de culture, avec tous les égards et la distance que cela implique.

■ *Game Story*, du 10/11/11 au 09/01/12, Grand Palais Galerie sud-est, avenue Winston Churchill, 75008 Paris. Entrée : 8 € (tarif réduit 6 €)

EQUIPEMENT

BAC À GLAÇONS ALIEN

Votre soirée Geek Chic se passe merveilleusement bien… La petite séance jeux vidéo rétro a été complimentée par tous les invités, vos recettes inspirées du *Seigneur des anneaux* feront forcément fureur, et la partie de Trivial Pursuit *Star Wars* post-dîner s'annonce sous les meilleurs auspices (vous venez de vous farcir l'intégrale et êtes tout simplement incollable). Mais l'heure de l'apéritif finit par sonner, et la panique de s'installer. Comment placer cette étape obligatoire mais terriblement classique sous le signe de l'imaginaire ? Vous avez bien vos cocktails curaçao/grenadine et curaçao/menthe, vos fameux « Mario et Luigi » ; mais d'une part, ils ne font rire que vous, et d'autre part, ils sont tout à fait infects. Bref, c'est la crise. Mais plus pour longtemps ! Kotobukiya s'apprête à sortir une série de bacs à glaçons aux formes inspirées des mythiques films *Alien*. Certes, ce n'est que très peu ragoûtant, mais le simple fait d'avoir du H. R. Giger dans son verre devrait calmer le plus exigeant des invités. À vous l'avalanche de « han, génial, t'as trouvé ça où ? Il m'en faut absolument ! » si doux, si plaisants, si gratifiants…

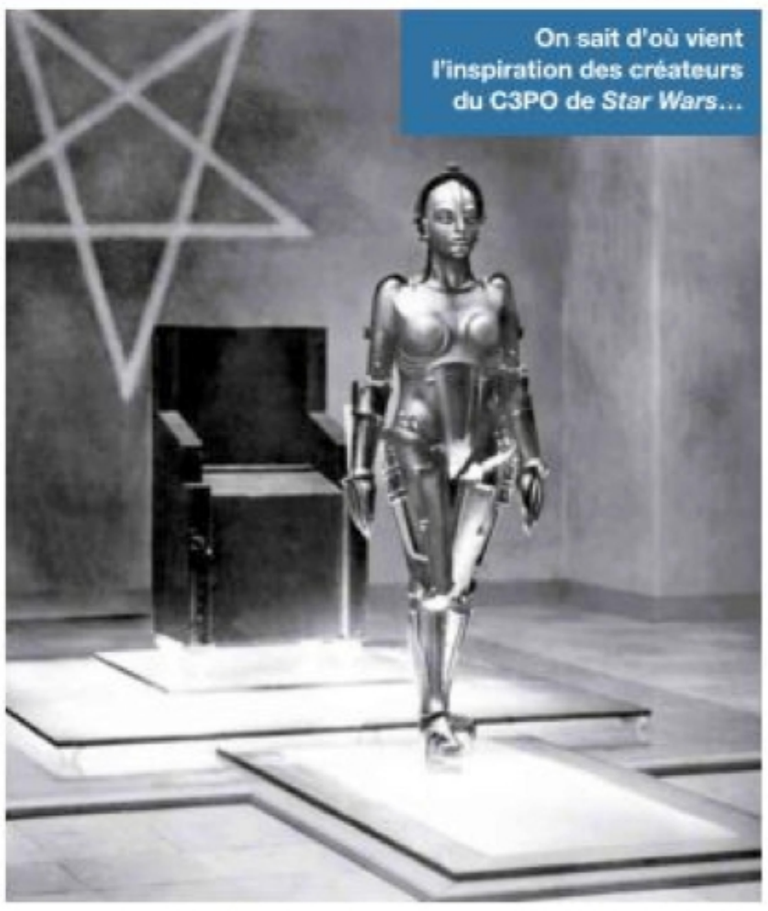
■ http://store.kotous.com/, à sortir, prix : N. C.

EXPOSITION

Metropolis

Futur antérieur

Oui, on est censés avoir déjà rempli notre quota d'expositions avec *Game Story*, mais lorsque ça concerne *Metropolis*, ça ne se refuse pas. Et on parle bien ici du *Metropolis* original, le monument culte du cinéma impressionniste muet allemand, avec lequel Fritz Lang signait en 1927 ce que l'on considère comme l'un des premiers films de science-fiction. Inutile, dans de telles circonstances, de préciser l'impact que le long métrage a pu avoir sur les univers imaginaires en règle générale – il suffit de toute façon de comparer le robot Maria de *Metropolis* et le C3PO de Star Wars pour s'en convaincre. Installée à la Cinémathèque française du 19 octobre au 29 janvier, l'exposition vous permettra de découvrir plus de 800 photographies de plateau originales, ainsi que des travaux de décorateurs et autres artistes ayant contribué à la conception (chaotique) du film. À noter que l'évènement est complété par des projections ponctuelles, s'articulant autour des thèmes des villes imaginaires et futuristes. Par ailleurs, plusieurs cinémas diffuseront pour l'occasion une version complétée de *Metropolis*, fidèle à l'œuvre d'origine. Une occasion à ne pas louper !


On sait d'où vient l'inspiration des créateurs du C3PO de *Star Wars*…

■ *Metropolis, l'exposition*, du 19/10/11 au 29/01/12, Cinémathèque française, 51, rue de Bercy, 75012 Paris. Entrée : 6 € (tarif réduit 5 €)

LIVRE

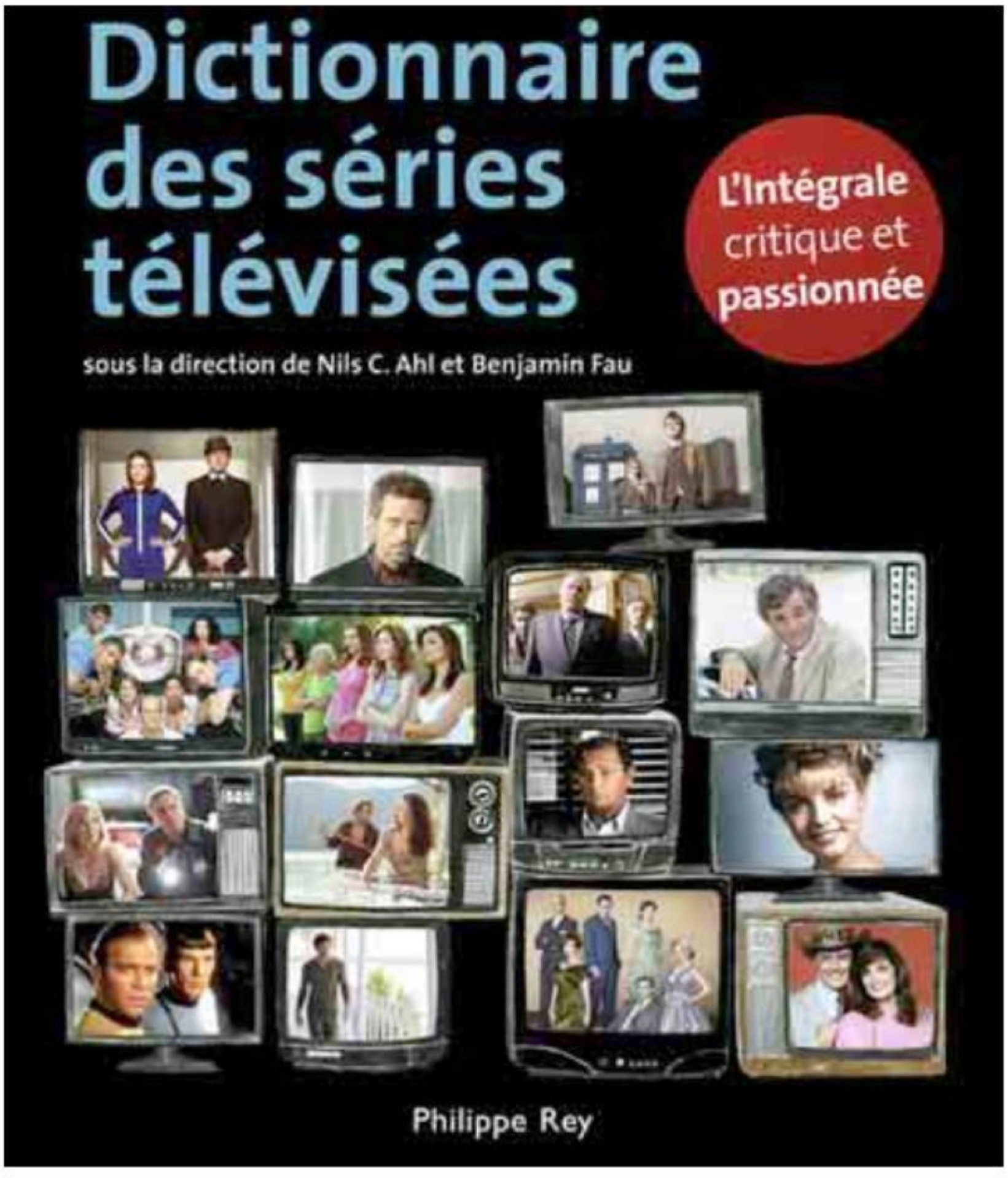
Le Dictionnaire des séries télévisées

Cheat code pour dîner mondain

En monopolisant une grande part des audiences télévisuelles depuis plusieurs dizaines d'années, les séries télévisées se sont très logiquement imposées comme un élément important de la culture moderne. Qui n'a jamais entendu parler aujourd'hui de programmes comme *Lost*, *Twin Peaks*, *Les Sopranos* ou même *Doctor Who* ? Si les ouvrages portant sur ces séries ne manquent pas, très peu d'entre eux se sont pour l'instant présentés sous forme de dictionnaire, sans se limiter à un thème ou à un genre particulier. *Le Dictionnaire des séries télévisées*, signé par Nils C. Ahl et Benjamin Fau, pallie ce manque en répertoriant au fil de ses 1 042 pages pas moins de 3 200 séries, soit la totalité des productions diffusées en France. L'ouvrage s'impose donc comme un indispensable pour quiconque voudrait briller en dîner mondain !

CULTURE
De Zorro à Lost

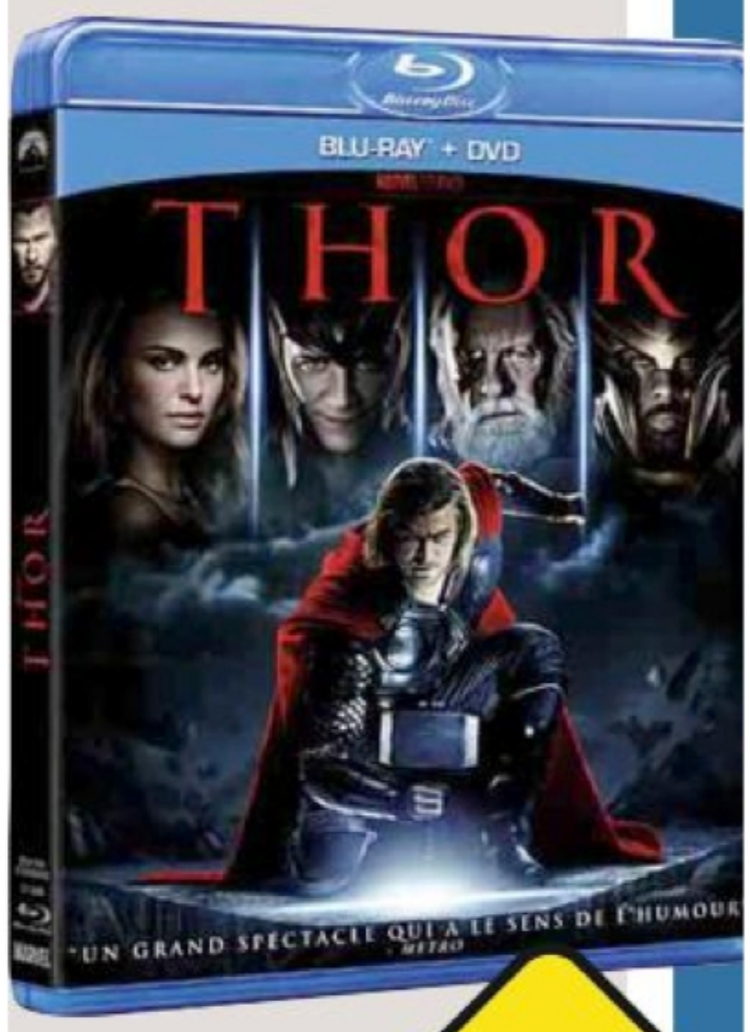
■ *Le Dictionnaire des séries télévisées*, Nils C. Ahl et Benjamin Fau, Éditions Philippe Rey, prix : 39 €.



DVD

Thor

Bon, tout le monde le sait, la date de sortie du film *The Avengers* approche à grands pas, et il devient plus que jamais urgent de rattraper tout retard éventuel sur les films estampillés Marvel ayant fait office, ces dernières années, de teaser version longue. La sortie DVD et Blu-ray en octobre dernier de *Thor* s'impose donc comme un passage obligatoire pour tous les fans qui attendent impatiemment de voir enfin les super-héros organiser leur petite surprise-party. Orchestré par Kenneth Branagh (*Hamlet*, *Beaucoup de bruit pour rien*…), ce *Thor* mouture 2011 revient



sur les origines du héros créé en 1962 par Jack Kirby et Stan Lee. On verra ainsi comment l'imposant blondinet (Chris Hemsworth) passe du statut de dieu à celui de simple humain, suite aux manigances de son demi-frère Loki, et malgré la confiance que lui accordait son père Odin. Assez classique dans son déroulement, le film réunit tout de même Anthony Hopkins et Natalie Portman. Surtout, il nous offre l'occasion de découvrir un Tom Hiddelston particulièrement convaincant sous les traits de Loki. L'édition Blu-ray compile bien entendu le film et différents bonus, parmi lesquels on notera un commentaire généreux de Kenneth Branagh, de même que de nombreux clins d'œil à la sortie prochaine des *Vengeurs*.
Des aperçus du futur film côtoient en effet un court métrage amusant, *The Consultant*, qui relie *L'Incroyable Hulk*, *Iron Man 2* et *Thor* en mettant en scène Phil Coulson, le fameux agent du S.H.I.E.L.D que l'on voit apparaître dans les trois longs métrages.

CULTURE
En attendant les *Vengeurs*

■ *Thor*, Blu-ray combo, de Kenneth Branagh, avec Chris Hemsworth, Anthony Hopkins, Natalie portman… Paramount, 25 € environ.

Courrier

Illustrations de **David Lyttleton**

Parce que nos lecteurs ont des choses à dire !

Cinéma contre jeu vidéo : 1re prise !

Bonjour, je vous écris car une question me taraude, concernant la cohérence des scénarii entre le jeu vidéo et le cinéma. Je vais prendre l'exemple de la franchise *Star Wars*, car elle me semble être la plus utilisée dans ces deux médias (entre autres). Si les jeux vidéo abordent un thème de l'univers de *Star Wars*, que le cinéma ou les livres n'ont jamais évoqué, cela peut-il amener des incohérences dans la trame générale ? Par exemple, si des cinéastes font de nouveaux films de *Star Wars* qui entrent en conflit avec ce qu'ont écrit les scénaristes/développeurs de jeux vidéo dans d'anciens jeux de la franchise (exemple avec BioWare ou bien Le pouvoir de la Force, et la création de l'Alliance), cela peut-il être grave pour la crédibilité de l'univers ? Est-ce que les nouvelles histoires créées par le jeu vidéo qui viennent d'univers aussi riches que celui de *Star Wars* sont vraiment prises en compte (et au sérieux) par les cinéastes (en l'occurrence, George Lucas) ? Ou bien, les scénarii de jeux vidéo sont-ils d'avantage considérés comme un truc à part (ou même des parodies) par les écrivains et les scénaristes ?
Bref, je trouverais ça vraiment dommage que les efforts et la créativité des développeurs de jeux vidéo ne soient pas pris au sérieux par le plus grand nombre. Cela me paraît être un certain manque de respect vis-à-vis de ce loisir et des scénaristes qui travaillent dur pour nous livrer de bonnes histoires et des scénarii de qualité.
Bref, je pense que les scénarii des jeux qui ne sont pas toujours cohérents avec les films ou les livres d'origine (ou inversement) peuvent décrédibiliser à eux seuls l'ensemble d'une série. Voilà, j'aimerais beaucoup avoir votre point de vue et peut-être un éclaircissement (objectif, bien sûr !)Merci d'avoir pris le temps de me lire (et de peut-être me répondre). Ciao !
Jeremy13

Quelle place est accordée aux jeux vidéo dans l'univers de *Star Wars* ?

Salut ! Tu soulèves dans ta lettre un point intéressant, et tout à fait d'actualité ! À l'heure où le premier film à succès venu se voit obligatoirement transposé en jeu vidéo, et où la réciproque commence également à se vérifier, la question du respect du scénario global des grandes séries se pose naturellement. Dans le cas de simples adaptations (citons par exemple les Harry Potter, *sans s'attarder sur leur qualité), le problème n'est pas vraiment présent, dans la mesure où les jeux se contentent bien souvent de coller aux films, qui eux-mêmes restent très proches des livres originaux. La trame principale de la saga ne bouge pas. Elle est, dans le pire des cas, amputée de quelques éléments relativement mineurs. Mais dans le cas d'univers comme ceux de* Star Wars, *du* Seigneur des Anneaux *ou plus récemment de* Game of Thrones, *ça devient tout de suite beaucoup plus compliqué ! Pour conserver ton exemple, celui de* Star Wars, *l'univers de George Lucas est aujourd'hui si vaste qu'il devient assez difficile de faire le tri. Les adaptations, réinterprétations, extensions, suites et prologues se succèdent depuis quelques années déjà, si bien que les jeux vidéo ne constituent plus qu'une goutte d'eau dans un marasme cross média plus ou moins maîtrisé. Et il se trouve que traditionnellement, l'ensemble de la production jeu vidéo a tendance à être considérée comme faisant partie de l'univers étendu ; autrement dit, comme ne comptant pas vraiment pour la série principale. Le Pouvoir de la Force fait cependant office d'exception, puisque Lucas aurait approuvé lui-même ses scénarii pour les considérer comme relevant de l'univers régulier. Les scénaristes de jeu vidéo peuvent donc, à l'occasion, être considérés avec les égards qu'ils méritent, et compter vraiment pour une série. Ce n'est pas systématique, mais d'un autre côté, il faut bien reconnaître qu'il n'est pas toujours évident d'insérer un jeu dans un univers figé préexistant. Ne serait-ce que parce que de nombreux softs proposent eux-mêmes plusieurs fins ou plusieurs embranchements d'histoires différents. La frontière entre jeu vidéo et cinéma reste donc encore bien marquée à ce niveau-là, mais les barrières tendent à s'estomper à l'heure du cross media et de la multiplication des supports (BD, romans, séries...) Le sujet est très vaste et il y aurait encore beaucoup à dire, mais nous espérons t'avoir apporté au moins quelques éléments de réponse.*
PCJEUX

POUR NOUS ÉCRIRE...

Parce que les jeux sont votre passion !

Envoyez vos lettres à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Ou par e-mail à l'adresse : pcjeux2@yellowmedia.fr

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : **« Je donne l'autorisation de publier mon article. »** L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engageant que la responsabilité des lecteurs.

PC JEUX HORS-SÉRIE

NOVEMBRE/DÉCEMBRE 2011
www.jvn.com

1 DVD GRATUIT

★★★★★

ELDER SCROLLS : ARENA
ELDER SCROLLS : DAGGERFALL
THE SILVER LINING
ALIEN ARENA
FREECIV
PLEE THE BEAR
CHANTELISE
ALIEN ASSAULT
PROUN
COLOR RUNNERS
SIMUTRANS
QUADSMASH
TRIALS...

PLUS DE 100 JEUX

LE GUIDE INDISPENSABLE

DES JEUX GRATUITS

Jeux en ligne gratuits, jeux complets

EN VENTE ACTUELLEMENT

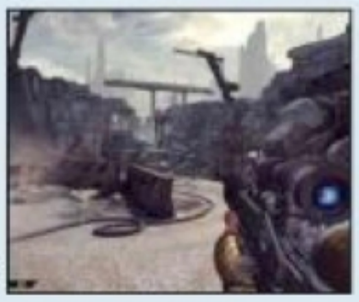
Guide d'achat

LE TOP JEUX

Les jeux indispensables à une collection exhaustive.

FPS

LE JEU DU MOMENT	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
Rage Bethesda Softworks id Software www.rage.com **PCJ 164, 93%**	**S.T.A.L.K.E.R. : CALL OF PRIPYAT** GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com **PCJ 145, 90%**	**CRYSIS** Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr **PCJ 117, 95%**



Mais aussi *Medal of Honor* ■ *Call of Duty 2* ■ *F.E.A.R.* ■ *Far Cry* ■ *Frontlines : Fuel of War* ■ *Far Cry 2* ■ *Call of Duty : Modern Warfare 2* ■ *Half-Life 2 Orange Box* ■ *Metro 2033 : The Last Refuge*

STRATÉGIE

TOTAL WAR : SHOGUN 2
SEGA
The Creative Assembly
www.totalwar.com
PCJ 158, 92%

WARHAMMER 40K : DAWN OF WAR II RETRIBUTION
Relic Entertainment
THQ
www.dawnofwar2.com
PCJ 157, 90%

STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY
Activision/Blizzard
Blizzard
www.blizzard.com
PCJ 150, 97%

Mais aussi *Supreme Commander* ■ *Company of Heroes* ■ *Sins of a Solar Empire* ■ *World in Conflict* ■ *Command & Conquer 3* ■ *WarCraft III* ■ *Dawn of War : Chaos Rising* ■ *Napoleon : Total War* ■ *Civilization V*

MMORPG

RIFT
Trion Worlds
Trion Worlds
www.riftgame.com
Non testé

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE
Codemasters
Turbine
www.lotro-europe.com
Non testé

WORLD OF WARCRAFT
Activision/Blizzard
Blizzard
www.blizzard.com
Non testé

Mais aussi *Anarchy Online* ■ *Dark Age of Camelot* ■ *EverQuest 2* ■ *Lineage 2* ■ *City of Villains* ■ *Eve Online* ■ *Guild Wars* ■ *Age of Conan* ■ *Warhammer Online : Age of Reckoning*

MULTI

LEFT 4 DEAD 2
Valve
Turtle Rock Studio
www.l4d.com
PCJ 142, 94%

LEAGUE OF LEGENDS
GOA
Riot Games
www.goa.fr
Non testé

TEAM FORTRESS 2
Valve
Valve
www.valvesoftware.com
PCJ 117, 88%

Mais aussi *Battlefield 1942* ■ *Quake III Arena* ■ *Enemy Territory : Wolfenstein* ■ *Battlefield 2* ■ *Super Street Fighter IV Arcade Edition* ■ *Enemy Territory : Quake Wars* ■ *Unreal Tournament III* ■ *Counter-Strike : Source*

ACTION/ AVENTURE

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION
Square Enix
Eidos Montréal
http://deusex.com
PCJ 162, 92%

PORTAL 2
Valve
Valve
www.thinkwithportals.com
PCJ 162, 93%

BATMAN : ARKHAM ASYLUM
Square Enix
Rocksteady
www.batmanarkhamasylum.com
PCJ 139, 94%

Mais aussi *Thief 3 : Deadly Shadows* ■ *Beyond Good & Evil* ■ *Mirror's Edge* ■ *Resident Evil 5* ■ *Prototype* ■ *Bioshock 2* ■ *Darksiders* ■ *GTA IV : Episodes from Liberty City* ■ *Dead Space 2* ■ *Limbo*

RPG

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS
CDProjekt
CDProjekt
tw2.thewitcher.com
PCJ 161, 99%

MASS EFFECT 2
Electronic Arts
BioWare
www.masseffect.bioware.com
PCJ 144, 93%

DRAGON AGE : ORIGINS
Electronic Arts
BioWare
http://dragonage.bioware.com
PCJ 140, 95%

Mais aussi *Mass Effect* ■ *Neverwinter Nights 2* ■ *Gothic 3* ■ *The Witcher* ■ *Star Wars : KOTOR* ■ *Torchlight* ■ *Fallout 3* ■ *Oblivion* ■ *Risen* ■ *Assassin's Creed : Brotherhood*

SPORT

DIRT 3
Codemasters
Codemasters
www.dirt3-fr.eu
PCJ 161, 92%

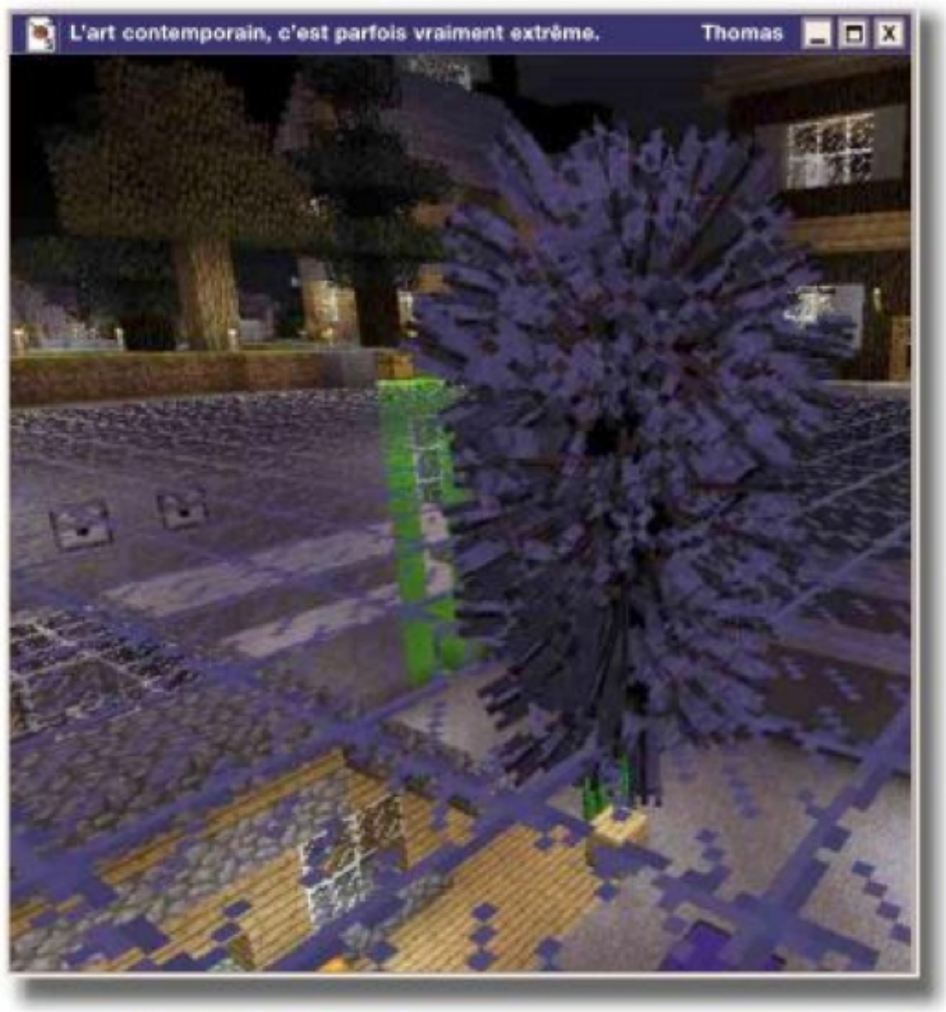
NBA 2K11
2K Games
2K Games
2ksports.com/games/nba2k11
PCJ 154, 90%

PRO EVOLUTION SOCCER 2012
Konami
Konami
http://fr.games.konami-europe.com
PCJ 164, 91%

Mais aussi *Rugby 2005* ■ *NHL 2006* ■ *Tiger Woods 2006* ■ *Madden 2006* ■ *GT Legends* ■ *GTR 2* ■ *Test Drive Unlimited* ■ *Race Driver : GRID* ■ *Football Manager 2010* ■ *Virtua Tennis 3* ■ *SBK X* ■ *Need for Speed : Hot Pursuit*

Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.



RÈGLEMENT

M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498599836, ayant siège au 4, rue de la Paix, 75002 Paris, exploitant de la marque Yellow Media, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, excepté les collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints).
La détermination du gagnant s'effectuera par une sélection réalisée par un jury composé de membres de la rédaction. Chaque participant devra renvoyer la réponse par e-mail à : flag2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Battlefield 3*, d'une valeur d'environ 50 euros.

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant, sur simple demande écrite à la société M.E.R.7, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7. Pour les Flagrants Délires, envoyez vos meilleures captures d'écran.
Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX).

HYPERSNAP DX

Voici plus de précisions pour utiliser **HypersnapDX**. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu **Capture** et sélectionnez **Enable DirectX and Glide Capture** pour configurer le logiciel en fonction des caractéristiques de votre carte vidéo. Les différents choix effectués, cliquez sur **OK**. Revenez dans le menu **Capture**, désactivez **Restore after Capture** puis cochez **Quick Save**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.

À la poubelle ce mois-ci…

Ce gardien est pointé du doigt un peu trop facilement. À sa place et même en plein match, je me retrouverais sûrement dans la même position en m'apercevant que je suis épié par une foule si mal modélisée. Sérieusement, ils sont quand même un peu flippants, les supporters, non ? Et si ça se trouve, un plaisantin a appelé ce pauvre goal depuis les tribunes juste pour le faire se retourner. Non, vraiment, les éléments manquent pour accuser ce monsieur.

Corbeille

LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE LE JEU BATTLEFIELD 3

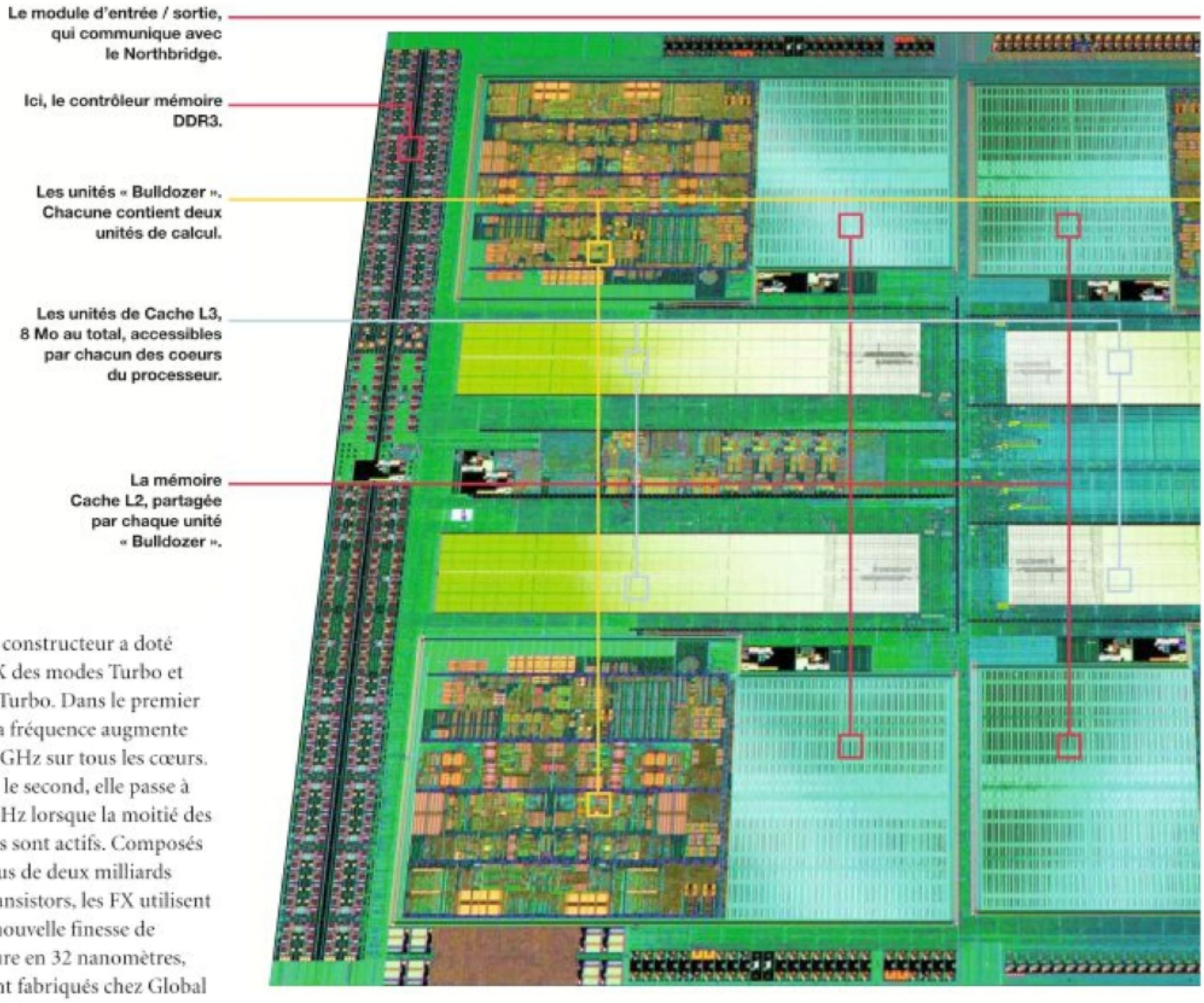
CONSEILS D'EXPERT SUR LES PROCESSEURS FX

Faut-il adopter les nouveaux CPU d'AMD ?

THOMAS DIOUF

Avec la gamme FX, AMD livre enfin des processeurs basés sur une nouvelle architecture. Pourtant, les Phenom II ne sont pas si vieux. Les premiers sont sortis en janvier 2009, et leur cadence a atteint jusqu'à 3,7 GHz pour les modèles X4, et 3,3 GHz pour les X6 dotés de six coeurs. Mais en termes de performance pure, Intel fait systématiquement mieux. Résultat, AMD n'est vraiment compétitif que sur les produits d'entrée de gamme, et parfois sur le milieu de gamme. Il suffit d'observer la grille tarifaire pour voir que le prix de ses CPU baisse à vitesse grand V, AMD ne pouvant rivaliser avec les produits de son concurrent. Les Athlon FX étaient donc particulièrement attendus, le constructeur promettant de nombreux cœurs et de très hautes fréquences.

AMD a décidé de ne plus donner de noms à ses processeurs. Dommage, car la marque avait jusqu'ici réussi à trouver des pseudos assez agréables (Phenom, Athlon, Duron, Sempron...) La star du jour se nomme donc FX 8150 Black Edition. Il intègre pas moins de huit cœurs, tourne à 3,6 GHz et affiche un TDP très classique de 125 Watts.



Le constructeur a doté les FX des modes Turbo et Max Turbo. Dans le premier cas, la fréquence augmente à 3,9 GHz sur tous les cœurs. Dans le second, elle passe à 4,2 GHz lorsque la moitié des cœurs sont actifs. Composés de plus de deux milliards de transistors, les FX utilisent une nouvelle finesse de gravure en 32 nanomètres, et sont fabriqués chez Global Foundries. La marque a fait un choix audacieux en décidant d'augmenter progressivement le nombre de cœurs. Aujourd'hui, on trouve huit unités de calcul. Demain, la même architecture devrait pouvoir en abriter deux fois plus.

À titre de rappel, sachez qu'Intel ne propose pour le moment « que » six cœurs sur ses modèles les plus onéreux. Au centre du FX 8150, on trouve quatre unités « Bulldozer », c'est-à-dire un ensemble de deux cœurs siamois. Chacun est associé à une petite quantité de mémoire Cache L1, 16 Ko, et les deux se partagent 2 Mo de Cache L2. Enfin, toutes les unités Bulldozer se partagent 8 Mo de mémoire Cache L3. Pour en profiter, il est fortement conseillé d'associer les FX à une carte mère de dernière génération, équipée du chipset 990FX. Il est cependant possible de mettre à jour le Bios de sa carte mère AM3, après avoir bien vérifié la compatibilité de celle-ci sur le site du constructeur. Sa principale nouveauté est l'utilisation de deux lignes PCI Express 16x lorsque deux cartes graphiques sont branchées en Crossfire X. Sur ce chipset, AMD intègre nativement des ports USB 3 (ce que ne fait pas Intel, puisque les constructeurs de cartes mères doivent intégrer des puces additionnelles), et bien entendu des ports Sata 3. Seulement voilà, les derniers bébés d'AMD ne semblent pas très convaincants.

D'après les premiers tests, les benchmarks sont même franchement mauvais dans les jeux vidéo. Le FX 8150, commercialisé à un peu moins de 250 €, est bien moins

INFOS SYSTÈME

> AMD, le meilleur et le pire

> Les vraies réussites...

> Les produits moins convaincants...

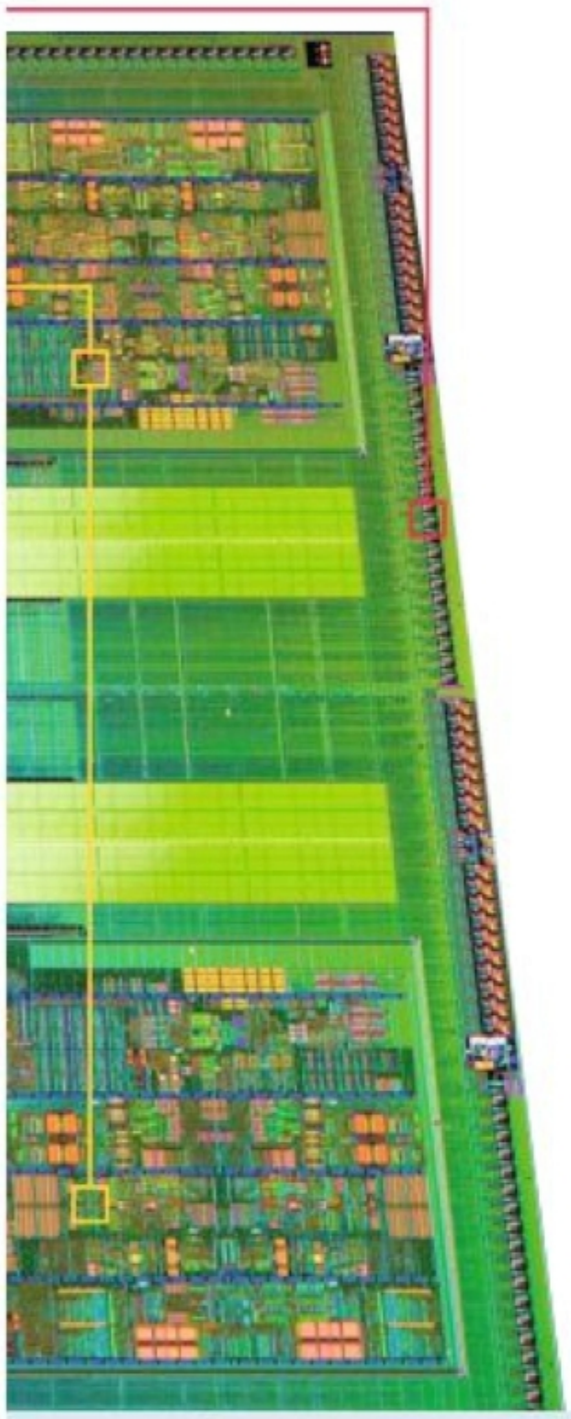
PCJEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

Chaleur >Sur un processeur comme sur une carte graphique, la chaleur dégagée dépend à la fois de la finesse de gravure, de la fréquence de fonctionnement, et du TDP. Plus ces caractéristiques augmentent, plus il faut refroidir le composant.

Finesse de gravure >Il s'agit de la distance qui sépare les transistors qui composent votre processeur. Par exemple, avec une finesse de gravure de 22 nanomètres, les transistors sont espacés de 0.000022 millimètres. Oui, c'est précis.

Overclocking >Technique qui consiste à augmenter la fréquence de fonctionnement par défaut d'une puce. Le but est bien entendu d'obtenir plus de performances.

TDP (Thermal Dissipation Power) >Il s'agit de l'enveloppe thermique maximale nécessaire pour dissiper la chaleur d'un composant. Plus le TDP est élevé, plus le processeur chauffe lorsqu'il est en pleine charge, et plus il faut le refroidir. Certains CPU sont déclinés en deux versions, le modèle dont le TDP est plus bas est toujours un petit peu plus cher.



rapide que le concurrent Intel Core i5 2500K à 200 €.

Dans certains jeux, les performances sont même presque réduites de moitié, et dans les pires cas, on voit les Phenom II X4 et X6 faire mieux que les tout nouveaux FX… En fait, le choix d'AMD d'augmenter le nombre de cœurs était risqué.

Si l'application est parfaitement optimisée et peut vraiment prendre en charge toutes ces unités de calcul – comme c'est le cas de la majorité des encodeurs vidéo – les résultats sont très bons. Mais les développeurs de jeux ont déjà eu bien du mal à tirer profit des CPU quadri-core.

Résultat, quand les jeux d'aujourd'hui voient arriver huit cœurs, ils ne savent pas bien quoi en faire…

Pour AMD, la pilule va être difficile à avaler et le positionnement tarifaire particulièrement compliqué. Quant aux quelques joueurs fidèles à AMD, pour eux, le passage au FX, pourtant très séduisant sur le papier, est tout simplement inconcevable.

Commercialisé à un peu moins de 250 €, le FX 8150 est bien moins rapide que son concurrent Intel Core i5 2500K, vendu à 200 €

Un sujet à aborder ?
Envoyez vos mails à
pcjeux2@yellowmedia.fr

À SUIVRE ?…

>Radeon 7000

Si les processeurs de AMD sont rarement convaincants pour le milieu et l'entrée de gamme, les cartes graphiques, elles, rivalisent de performance et d'agressivité tarifaire. C'est en décembre que devraient arriver les premiers échantillons. On parle d'une finesse de gravure encore plus réduite, qui pourrait atteindre les 28 nanomètres.

>Ivy Bridge

Le nom de code des prochains processeurs grand public de AMD est « Ivy Bridge ». Ces CPU devraient consommer moins que leurs aînés Sandy Bridge : 95 Watts maximum, contre 125 Watts actuellement. Des versions basse consommation seront également proposées, affichant des TDP de 65, 45 et même 35 Watts pour certains modèles bi-coeur. Finesse de gravure attendue : 22 nm.

>Lightboost

C'est le nom qu'a donné nVidia à la technologie qui va équiper la prochaine génération de moniteurs 3D. Ils seront bien plus lumineux que les modèles actuels, et devraient tous intégrer l'émetteur infrarouge qui permet de synchroniser les lunettes. Asus et Acer ont d'ores et déjà annoncé leurs modèles 27'. Tests le mois prochain !

CONSEILS DE PRO !

Sur les AMD FX… … ils ont aussi des avantages !

1 BLACK EDITION
Chez AMD, les processeurs « Black Edition » possèdent un coefficient mutiplicateur qui est débloqué. Concrètement, on peut les overclocker simplement, sans augmenter les fréquences de fonctionnement de la carte mère. AMD a décidé d'abandonner cette différenciation, et tous les FX sont, obligatoirement, des modèles « Black Edition ».

2 SLI SUR AMD
Les quelques originaux qui voudraient mélanger processeur AMD et cartes graphiques nVidia pourront maintenant assouvir leur fantasme. La plupart des cartes mères à chipset AMD 990FX sont maintenant compatibles avec le Crossfire et le SLI. La majorité des constructeurs en proposent, et on trouve même des modèles dotés de quatre ports PCI Express 16x pour environ 140 €. Ça se tente.

3 OVERCLOCKING
Oui, effectivement, le FX 8150 est bien une bête d'overclocking. C'est le processeur qui détient le record du monde, puisqu'une bande de doux dingues a réussi a le faire booster à plus de 8 GHz. Avec un refroidissement standard, on devrait pouvoir atteindre les 4,5 GHz sans trop de problèmes. Mais, comme on l'a vu, les performances ne sont maintenant plus proportionnelles à la fréquence…

OFFREZ LE MEILLEUR À VOTRE PC

Faites-vous plaisir et profitez pleinement des meilleurs FPS !

THOMAS DIOUF

Peut-être la meilleure des souris filaires

Sensei environ 90 €

SteelSeries www.steelseries.com

Elle vous rappelle quelque chose ? C'est normal. La toute nouvelle Sensei est calquée sur le design de la Xai, souris dont nous avions dit le plus grand bien dans ces pages. La prise en main est donc tout bonnement excellente. Tous les boutons tombent immédiatement sous les doigts, la forme épouse parfaitement la paume de la main, elle n'est ni trop grosse ni trop petite et l'on se sent immédiatement à l'aise. Son revêtement est la seule différence notable, puisque l'on passe d'un plastique relativement rugueux à une surface lisse et glissante (ce qui n'est jamais problématique) qui reflète la lumière. La grande classe. En fait, la vraie nouveauté vient du système de lumières à LED qui illuminent la roulette, le bouton d'activation des profils et, surtout, la face arrière du mulot. En effet, SteelSeries a fièrement gravé son logo qui peut s'illuminer de 16.8 millions de façons différentes. Oui, 16.8 millions, soit le nombre de couleurs configurables pour chacune des trois LED. Certes, cela ne vous fera pas fragger plus précisément, mais cela permet à la Sensei de s'accorder à votre humeur et de vous faire remarquer en LAN Party. Une coque brillante, des lumières... Serait-ce tout ce qui différencie la Xai de la Sensei ? Que nenni ! Ces fous furieux de SteelSeries se sont dit qu'incorporer un processeur ARM 32 bits serait une bonne idée. La marque vante la puissance de ce dernier, théoriquement aussi puissant qu'un Pentium 75, sorti fin 1994. Mais pour quoi faire ?

La découverte des drivers de la Xai laisse perplexe. On trouve des termes techniques peu explicites, comme ExactSens, Freemove, Exactaccel, Exactaim, ou encore Exactlift. Ah. Bon. Super. Mieux vaut faire un tour sur le site du constructeur pour bien comprendre l'intérêt de chacun. ExactSens, pour simplifier, permet de basculer entre deux vitesses de déplacement d'un simple clic. La « mauvaise » nouvelle, c'est que ces vitesses peuvent être réglées entre 30 et 11 400. Soit un niveau de paramétrage à la fois totalement délirant et particulièrement réjouissant... À moins que vous ne soyez un véritable robot, il est impossible de tracer avec une souris une ligne véritablement droite, qu'elle soit verticale ou horizontale. Avec Freemove, vous activez une correction du déplacement horizontal ou vertical du curseur. Exactaim est plus vicieux : le logiciel analyse que vous êtes en train d'essayer de viser précisément. Typiquement, quand vous tentez un headshot au sniper. Résultat, le driver baisse la sensibilité de la souris à ce moment précis, vous permettant de mieux viser. Accessoirement, ce genre de bidouille peut se révéler particulièrement salvatrice lorsque vous travaillez sur Photoshop ou Excel. Exactaccel vous permet de paramétrer, sur dix niveaux, l'accélération de votre mulot. Enfin, Exactlift constitue un calibrage du déplacement du curseur en fonction du type de tapis de souris que vous utilisez. Bien entendu, il est toujours possible d'enregistrer jusqu'à cinq profils directement dans la mémoire interne du mulot : branchez-la sur un autre ordinateur, et vous retrouverez immédiatement vos paramètres préférés. Et il est également possible d'associer les jeux de votre choix à certains profils. Dès que vous lancerez votre titre préféré, la Sensei adoptera automatiquement la configuration que vous avez prédéfinie. Soyez prévenu : paramétrer correctement la Sensei peut prendre littéralement plusieurs semaines, mais, une fois trouvée la bonne configuration, elle devient totalement irremplaçable. C'est un bonheur à utiliser en bureautique ou sous Windows, et une arme haut de gamme dans les jeux vidéo. Mais, le plus étonnant, finalement, c'est qu'elle ne ressemble pas du tout à un produit haut de gamme. Il ne faut pas se fier aux apparences : cette petite chose ambidextre qui ne paie pas de mine est peut-être la meilleure de toutes les souris filaires.

PCJEUX

PERFORMANCES 95%
VALEUR 89%

>Sa forme est parfaite et ses drivers d'une intelligence redoutable...

94%

Un petit manque de personnalité
Gaming Mouse G300
environ 40 €

Logitech www.logitech.com/fr-fr

La G300 est une véritable souris hybride. Comme la plupart de ses concurrentes, elle embarque de petites lumières à LED, configurables et situées sur chaque tranche. Mais ici, on ne fait pas trop dans la fantaisie et vous aurez le choix entre sept couleurs seulement. Ambidextre, ni trop grosse ni trop petite, à mi-chemin entre la vraie souris de gamer et le petit mulot de voyageur, elle offre une prise en main confortable, bien qu'assez déroutante les premiers temps. Ses boutons sont tous un petit peu trop rapprochés les uns des autres. Si ceux qui sont placés sur le clic gauche sont aisément accessibles pour un droitier, ceux qui sont situés à l'opposé sont beaucoup moins pratiques. Pile au milieu, et situées sous la roulette crantée (un peu trop petite), sont placées les touches de contrôle de vitesse du curseur. Pour les configurer, il faut utiliser le pilote Logitech. Mais... mais qu'est ce qu'ils ont fait ? Voulant la jouer moderne, la marque suisse propose un driver dont l'interface tranche nettement avec tout ce qui avait été fait auparavant. On trouve donc des photos de la G300 avec des légendes indiquant les numéros des boutons. Il faut double cliquer sur ces légendes pour affecter une commande. Graphiquement, c'est agréable, mais au final, c'est loin d'être ce qu'il y a de plus pratique. En bas de la fenêtre du pilote se trouvent des icônes pas du tout explicites. Par exemple, en cliquant sur l'ampoule auréolée de couleurs, on active la liste des jeux détectés et les profils qui leur sont associés. Enfin, les explications des fonctions sont souvent inutilement compliquées (« Le profil par défaut est actif s'il n'existe pas de correspondance exacte entre l'application liée et le profil. Il s'agit du profil de lancement »). Logitech a voulu plaire à tout le monde. Pas trop chère, pas trop grosse, pas trop petite, pas trop boutonneuse mais pas trop simple non plus, la G300 manque finalement d'arguments vraiment convaincants.

PCJEUX
PERFORMANCES 84%
VALEUR 88%
>Pas assez simple et ergonomique, la G300 manque de piquant.
82%

Overclockée, overclockable, silencieuse et pas trop chère
Radeon HD 6870 IceQ X Turbo environ 180 €

HIS www.hisdigital.com

Mine de rien, les Radeon de la série HD 6800 sont loin d'être des produits d'entrée de gamme. Certes, on trouve cette jolie HD 6870 pour moins de 170 €, mais sachez qu'elle saura très bien vous satisfaire sur *Crysis 2*. Pas en mode Extrême, certes, mais vous ne trouverez aucun jeu qui ne lui résiste vraiment. HIS a sélectionné les meilleurs GPU AMD et les a sévèrement overclockés. Résultat, la IceQ Turbo X tourne à pas moins de 920 MHz. Une fréquence qui est encore conservatrice, vu que l'on peut monter jusqu'à 980 MHz sans rencontrer aucun souci dans les jeux. Le constructeur utilise un système de refroidissement efficace, qui produit un bruit loin d'être désagréable. Les nombreuses sorties vidéo vous assurent une excellente évolutivité, quel que soit votre prochain écran, et les quelques fous dingues qui voudront jouer sur trois moniteurs simultanément pourront s'en donner à cœur joie ! Enfin, cerise sur le gâteau, vous trouverez dans la boite un coupon permettant de télécharger sur Steam le remarquable *Dirt 3* !

PCJEUX
PERFORMANCES 90%
VALEUR 90%
>Son rapport performance/prix vous fera vite oublier sa coque bleue.
90%

Ergonomique, confortable et pas cher
Comfort Curve 3000 environ 20 €

Microsoft www.microsoft.fr 0825 827 829

Microsoft a toujours excellé dans la conception de claviers dits ergonomiques et le Comfort Curve 3000 ne déroge pas à la règle. L'agencement courbé des touches fait une nouvelle fois merveille et ne nécessite aucun temps d'apprentissage : immédiatement on écrit vite, et surtout très, très bien. Les touches sont étonnamment silencieuses. Normal, chacune est posée sur un petit morceau de caoutchouc qui vient amortir votre frappe. Tant mieux, car elles sont un peu plus dures qu'attendu, même si l'on ne fatigue pas aussi vite que sur un clavier mécanique. Les quatre boutons de raccourcis multimédia représentent le minimum syndical, mais on s'en contentera facilement. En revanche, Microsoft n'a pas enlevé les diodes lumineuses indiquant si les majuscules ou le pavé numérique sont enclenchés. Avec son prix enchanteur, ce clavier d'entrée de gamme particulièrement solide ravira tous les joueurs un peu brutaux à la recherche d'un matériel confortable, ergonomique et pas cher !

PCJEUX
PERFORMANCES 89%
VALEUR 94%
>Voila ce qu'il vous faut : un clavier confortable, solide et pas cher !
91%

MAGNIFIEZ VOS JEUX

Déjouez les pièges des drivers et débloquez les plus beaux graphismes

THOMAS DIOUF

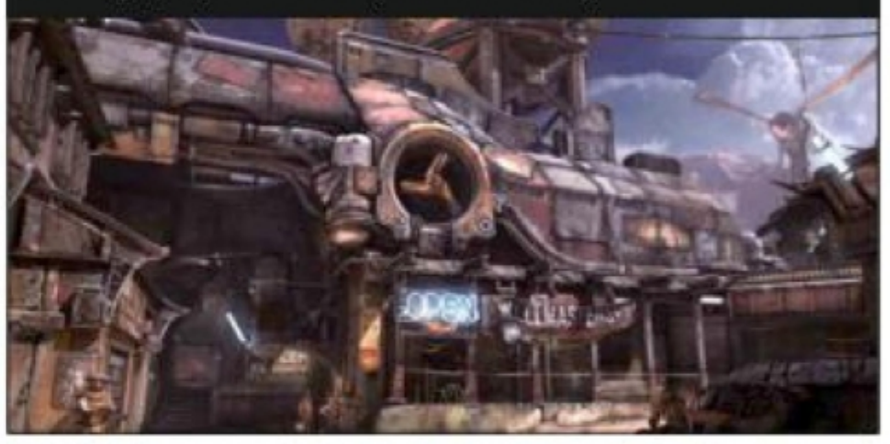
FAITES-LE... *POUR QUE ÇA MARCHE !*

Rage, aussi problématique qu'attendu

RAGE !

PROBLÈME ***Rage*** **a buggé.**
SOLUTION Abusez des Tweaks !
RÉSULTAT Un FPS enfin jouable.

Le moteur graphique de *Rage* est une très belle démonstration technologique. Il inaugure le principe de la « MegaTexture », et fait en sorte que le jeu tourne à 60 images par seconde en permanence, quelle que soit la puissance de la machine. Mais les drivers de AMD et de nVidia ont conduit John Carmack et la bande d'id Software à s'arracher les cheveux. Les textures parfois floues chez nVidia, et qui apparaissent avec beaucoup de retard chez AMD, ont plombé la réputation du jeu le jour même de sa sortie sur PC. Les deux concepteurs se sont empressés de mettre à jour leurs pilotes, sans grande réussite. Résultat, un patch plus tard, *Rage* est à la fois un petit bijou de 3D... et une vraie plaie. Depuis le correctif, les choses vont un peu mieux, mais il suffit de lire le ChangeLog pour voir que les problèmes sont encore nombreux. Par exemple, si vous retournez sur le bureau de Windows en pleine partie, vous perdez la synchronisation verticale. Un réel problème, car le jeu est justement conçu pour tourner à 60 images par seconde, synchronisation verticale activée. Si ce n'est pas le cas, vous verrez le pire effet de déchirement de l'image de l'histoire du jeu vidéo. Pour la réactiver, remettez-la en route en stipulant On dans la case V-Sync des options graphiques. Ne cherchez pas le réglage de la qualité des textures, il n'y en a pas. *Rage* veut absolument tourner à 60 images par seconde et fixe la quantité de textures en fonction de votre matériel. Si le processeur de votre PC ne possède que deux coeurs, il est vivement conseillé de régler les Texture Cache sur Small. id Software déconseille de régler le filtrage anisotropique directement depuis les drivers. Laissez les paramètres par défaut pour éviter les bugs graphiques. Idem pour l'antialiasing : laissez le jeu s'en occuper. En attendant la sortie d'un nouveau patch, installez obligatoirement les tous derniers drivers bêta de AMD et nVidia, en vous rendant sur www.nzone.fr ou sur game.amd.com. Et enclenchez les réglages par défaut de vos drivers graphiques avant de lancer le jeu. Vous êtes prévenus.



John Carmack a maudit ATI et nVidia pour leurs drivers. Son très beau moteur graphique ne méritait pas autant de bugs !

L'UTILITAIRE DU MOIS

GPU CAPS VIEWER 1.14.3

GPU Caps Viewer vous dira tout ce que vous devez savoir sur votre carte graphique. Il indique le nom de code du GPU, la quantité de mémoire intégrée, la version du Bios, la compatibilité avec la version OpenGL, la présence du pilote PhysX et les fréquences de fonctionnement, ainsi que les tensions appliquées. Mieux, il incorpore maintenant des scènes de test, compilées en OpenGL ou en OpenCL. Vous pourrez ainsi mieux comprendre ce que sont la Tessellation, les Soft Shadows, ou encore le Cel-Shading.
http://www.geeks3d.com/20110927/gpu-caps-viewer-1-14-3-download/

FAITES-LE... *POUR TRIPPER !*

Crysis 2, toujours plus beau

MOD

PROBLÈME ***Crysis 2*** **ne me suffit pas.**
REMÈDE Installez un magnifique mod.
RÉSULTAT Des textures embellies !

Un doux malade surnommé Maldotex s'est dit qu'il serait bon d'améliorer la majorité des textures du jeu. Ce travailleur acharné a mis le résultat de son travail en ligne sur maldotex.blogspot.com. Vous devrez, dans un premier temps, télécharger le MaLDoHD 3.0 depuis l'un des nombreux liens présentés sur sa page. Ensuite, vous devrez extraire le fichier « .rar » sur votre ordinateur, avant de lancer l'exécutable « MaLDoHD_C2_Setup.exe ». Là, le soft vous demande le répertoire d'installation de *Crysis 2*. N'ayez crainte, le mod est compatible avec les version boîte, Steam, ou Origin du jeu. Une fois les fichiers corrigés, lancez le « MaLDoHD Config Utility » qui vient d'apparaître sur le bureau. Il vous permet de paramétrer dans les moindres détails toutes les options du jeu. Contentez-vous des paramètres par défaut pour commencer. Ces réglages effectués, lancez *Crysis 2* depuis l'utilitaire. Sans perdre trop de frame-rate, vous pourrez admirer le très beau travail de Maldotex, et profiter de *Crysis 2* dans des conditions exceptionnelles.

Grâce au MaLDoHD, *Crysis 2* bénéficie de très belles textures, pour une perte de frame-rate négligeable.

Le best of du courrier

LA QUESTION
Que faire de ma carte graphique en panne ?

1 Bonjour *PC Jeux*, Je posséde deux cartes graphiques Radeon HD 5850. Le problème, c'est que je crois que l'une des deux a lâché. Celle qui ne marche plus ne fait plus du tout d'image. Ses ventilateurs tournent à fond, le PC boote et rien ne s'affiche jamais. Si je branche la première ou les deux prises d'alimentation, les ventilos tournent à fond. Mais, si je ne branche que la deuxième, là, il ne se passe plus rien. Je l'ai branchée dans un autre ordinateur, mêmes symptômes. Que dois-je faire ? Vous auriez un conseil ?
Tom

Salut, malheureusement, il semble bien que la seule chose à faire soit de la renvoyer du côté de ton revendeur, si elle est encore sous garantie. À son tour, celui-ci la renverra chez le constructeur… lequel tentera de la réparer...

2 Salut *PC jeux*, je commence à fatiguer parce que mon ordinateur s'éteint un peu n'importe quand. Que ce soit au bout de cinq minutes ou d'une heure, il s'arrête brutalement, et reboote. J'ai réinstallé Windows et les derniers drivers, mais rien n'y fait. Est-ce que je suis atteint par un virus ? Merci à vous.
François

Avant que tu ne partes à la chasse au virus, nous te conseillons d'aller trifouiller dans les entrailles de ton PC. Ce que tu décris ressemble dangereusement à un processeur ou à une carte graphique qui surchauffe. Avec le temps, et même si ta machine est bien ventilée, la poussière s'incruste dans la tour. Petit à petit, elle empêche les ventilateurs de tourner correctement et leur travail devient moins efficace. Semaine après semaine, tes composants chauffent chaque fois un peu plus. Dès qu'ils sont sollicités, leur température peut augmenter dangereusement, et le Bios de la carte mère, conçu pour éviter toute panne matérielle, préfère couper le système plutôt que de prendre le risque qu'une puce ne grille. Il est grand temps de nettoyer ta tour. Si tu es patient et soigneux, n'hésite pas à démonter les ventilateurs pour mieux les nettoyer. Une fois ton PC tout propre, il chauffera beaucoup moins, et tes vilains problèmes de reboot ne seront plus qu'un mauvais souvenir.

2 Bonjour *PC Jeux*, J'ai l'intention de me monter un système en SLI, et j'ai déjà une GTX 560 Ti, de marque MSI. Est ce que si j'achète une autre 560 Ti, d'une autre marque, ça marchera ?
Michel

A priori, cela devrait marcher, mais il est cependant hautement conseillé d'utiliser deux GPU rigoureusement identiques. Il faut savoir qui si les fréquences des cartes ne sont pas les mêmes, la plus rapide se calera sur la fréquence de la plus lente…

OPTIMISATION

TWEAKS

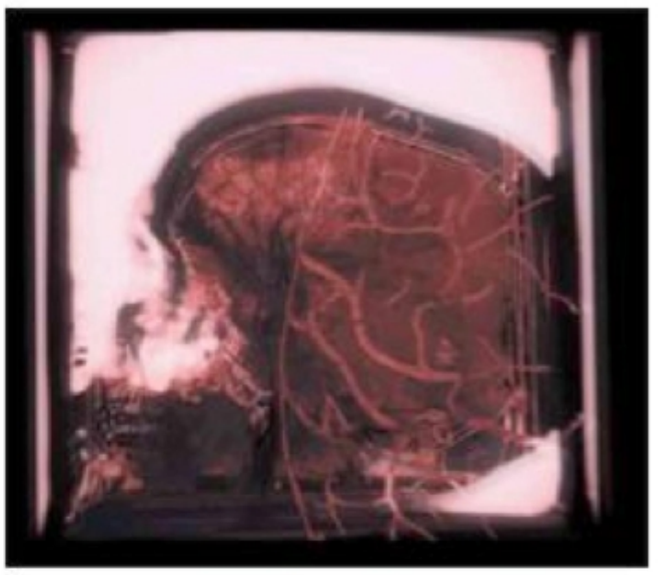
Bidouillez Rage

PROBLÈME Je veux le meilleur de *Rage*.
SOLUTION Tripotez l'exécutable.
RÉSULTAT Un jeu fluide et stable.

Il manque encore à *Rage* bien des options utiles.

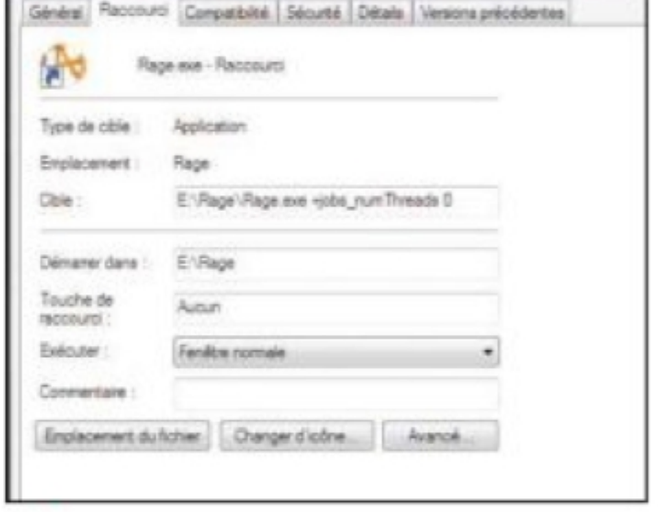
Pour activer les petits Tweaks qui suivent, vous devez commencer par créer un nouveau raccourci vers l'exécutable du jeu. Ensuite, faites un clic droit dessus, et rajoutez l'extension indiquée dans la case « Cible ». Par exemple : « D:\Rage\Rage.exe-nomduTweak ».

1 Changez le FOV : rajoutez « +set g_fov 100 », 100 équivalant ici à la largeur de champ de vision désirée.



2 Pour vous débarrasser des vidéos d'intro, rajoutez la commande : « +set com_skipIntroVideo 1 ».

3 Entrez : « +vt_maxAniso 1 » pour éviter les bugs graphiques qui apparaissent parfois sur les minicartes.



4 Si votre processeur AMD ne possède que deux cœurs, rajoutez la commande : « +jobs_numThreads 0 ».

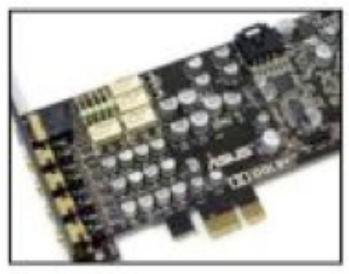
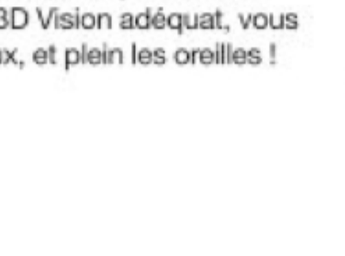
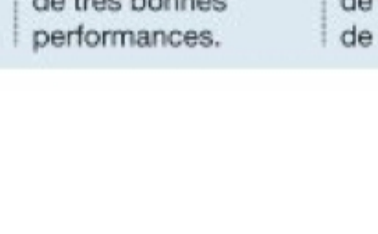
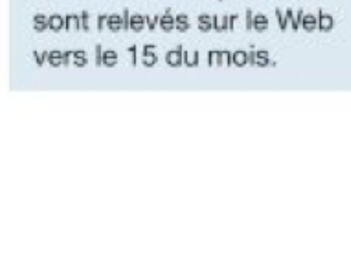
TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

Les fonctions des Catalyst

Téléchargez vos Catalyst depuis **game.amd.com**.
Une fois la version 11.10 installée, vous trouverez dans le menu « Performances » des outils d'overclocking pour votre Radeon ainsi que pour votre processeur Phenom. « Graphics Overdrive » vous permet d'augmenter la fréquence de fonctionnement de la mémoire vidéo dédiée et du GPU. C'est également ici que vous contrôlez la vitesse de rotation du ventilateur. Admirez également le nouveau graphique qui indique la fréquence, la température, la vitesse du ventilateur ainsi que le taux d'activité du GPU. Pratique.
De son côté, « CPU Overdrive » s'amuse à trouver la fréquence maximale de fonctionnement de votre processeur. Cochez la case « Outrepasser les paramètres CPU existants », puis cliquez sur « Auto-Accorder ». Chacun des cœurs de votre processeur va être utilisé à 100 %, le soft va progressivement augmenter la fréquence et attendre le bug pour trouver la fréquence maximale. Une fois ce processus terminé, vous pouvez vous amuser à repousser encore un peu plus loin les limites de votre Phenom, en cochant la case « Overdrive du CPU désactivé ».

Que du high tech sous le sapin !

FAITES-VOUS GÂTER PAR LE PÈRE NOËL !

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME
PROCESSEUR	**CORE I7 990X EXTRÊME EDITION** Environ 930 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Faites-vous offrir ce qu'il y a de plus puissant : six cœurs hyperthreadés, cadencés à pas moins de 3,46 GHz !	**CORE I5 2500K** Environ 200 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Il commence à battre des records de longévité avec son prix modéré et ses excellentes performances. À acheter les yeux fermés.	**PHENOM II X4 955 BLACK EDITION** Environ 100 € AMD www.amd.com 01 41 03 15 51 Oubliez les tout nouveaux FX, qui ne valent pas tripette pour jouer. L'entrée de gamme de AMD, performante et pas chère, est irréprochable.
CARTE MÈRE	**RAMPAGE III EXTREME** Environ 350 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00 Quatre ports PCI Express, de grosses possibilités d'overclocking, et une suite logicielle signée Asus : votre Core i7 vous remerciera !	**Z68A-G43** Environ 125 € MSI fr.msi.com C'est l'une des cartes mères à chipset Z68 les moins chères. USB 3.0, Sata 3, deux ports PCI Express 16x et ce qu'il faut de connectique : ça suffit !	**870A-G46** Environ 75 € MSI fr.msi.com Certes, ce chipset n'est plus tout jeune, mais il est suffisamment véloce. Pour un prix modique, vous vous offrez une vraie carte mère ATX.
CARTE GRAPHIQUE	**N580GTX LIGHTNING XTREME** Environ 540 € MSI fr.msi.com Le système de ventilation de MSI a fait ses preuves depuis bien longtemps, et la GTX 580 a besoin d'être correctement refroidie : investissez !	**RADEON HD 6950 2 GO** Environ 250 € Sapphire www.sapphiretech.com Les Radeon 6950 sont les deuxièmes cartes les plus rapides de AMD. Sapphire a doté la sienne de 2 Go de mémoire vidéo et de deux ventilateurs.	**RADEON HD 6870 ICEQ X TURBO** Environ 160 € HIS www.hisdigital.com Cette 6870 overclockée à 920 MHz fera tourner confortablement *Crysis 2*, en DirectX 11. Précipitez-vous !
CARTE SON	**XONAR XENSE** Environ 215 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00 Soyez gentils, et le père Noël vous offrira un excellent micro-casque avec la meilleure carte son du marché. Un tandem explosif !	**XONAR DX** Environ 65 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00  Asus fait un très bel effort de tarification sur ce modèle, dont la qualité sonore et la puissance vous étonneront. Un excellent rapport qualité-prix.	**CHIPSET AUDIO INTÉGRÉ** Prix compris dans celui de la carte mère Realtek www.realtek.com Effectivement, il grésille de temps en temps. Oui, il est sensible aux interférences. Mais il gère le son multicanal et, surtout, il est gratuit !
HAUT-PARLEUR	**Z906** Environ 320 € Logitech www.logitech.fr  Attention les oreilles, l'ensemble Z906 intègre un amplificateur numérique et des haut-parleurs de 67 Watts chacun. À installer dans une grande pièce !	**EXPRESSIONIST ULTRA MX6021** Environ 170 € Altec Lansing International.alteclansing.com/france  Le meilleur des kits 2.1 d'Altec Lansing fournit une puissance impressionnante : 200 Watts ! Son design est original, et la télécommande, pratique.	**EXPRESSIONIST CLASSIC FX2020** Environ 60 € Altec Lansing International.alteclansing.com/france  Elles ne paient pas de mine, ne valent pas cher, mais elle produisent un son suffisamment équilibré pour profiter de la musique et de vos jeux.
AMPLIFICATEUR HOME CINÉMA	**SR6006** Environ 1 000 € Marantz www.marantz.fr Il intègre 6 entrées HDMI 1.4, compatibles 3D. Avec le vidéoprojecteur 3D Vision adéquat, vous en prendrez plein les yeux, et plein les oreilles !		

QUELLE CONFIGURATION ?

HAUT DE GAMME
Ce ne sont pas les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est déjà dissuasif pour le commun des mortels.

MILIEU DE GAMME
Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Évolutifs, ils offrent de très bonnes performances.

ENTRÉE DE GAMME
Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie, mais vous pourrez tout de même jouer dans de bonnes conditions.

LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiqués lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés sur le Web vers le 15 du mois.

OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT PC JEUX

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24 €

au lieu de 41,70 €

BÉNÉFICIEZ DE + DE 40 % DE RÉDUCTION !

OFFERT CHAQUE MOIS LE DVD DE 7,5 GO

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC JEUX - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P165

☐ OUI, je m'abonne à PC JEUX pour 6 MOIS (6 N°S /6 DVD) pour 24 € au lieu de 41,70 €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media
❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|
(validité 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions[1] :
Quelle console utilisez-vous : ❑PS3 ❑ PSP ❑ DS ❑ Wii ❑Xbox 360
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑PC ❑Mac
❑ Je souhaite recevoir en avant-première les bons plans de Yellow MEDIA et de ses partenaires.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom[a] : .....
Prénom[a] : .....
Société : .....
Adresse[a] : .....
Code Postal[a] : |_|_|_|_|_| Ville[a] : .....
Adresse email[a] : .....
Tél fixe : .....
Tél portable : .....
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

[a] Champs obligatoires

*Chaque numéro de PC JEUX est en vente au prix de 6,95€(01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/11.
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr.
Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.
Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

DVD

Ce mois-ci

> **1** jeu complet
> **3** mods
> **3** vidéos

MODE D'EMPLOI

> Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).

> **Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux, service CD-ROM, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.**

DVD CONTRE CD

1 DVD = **13,24 CD !**

Les démos et autres « bonus » que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.

DVD

I-Fluid vous propose trois modes de jeu différents.

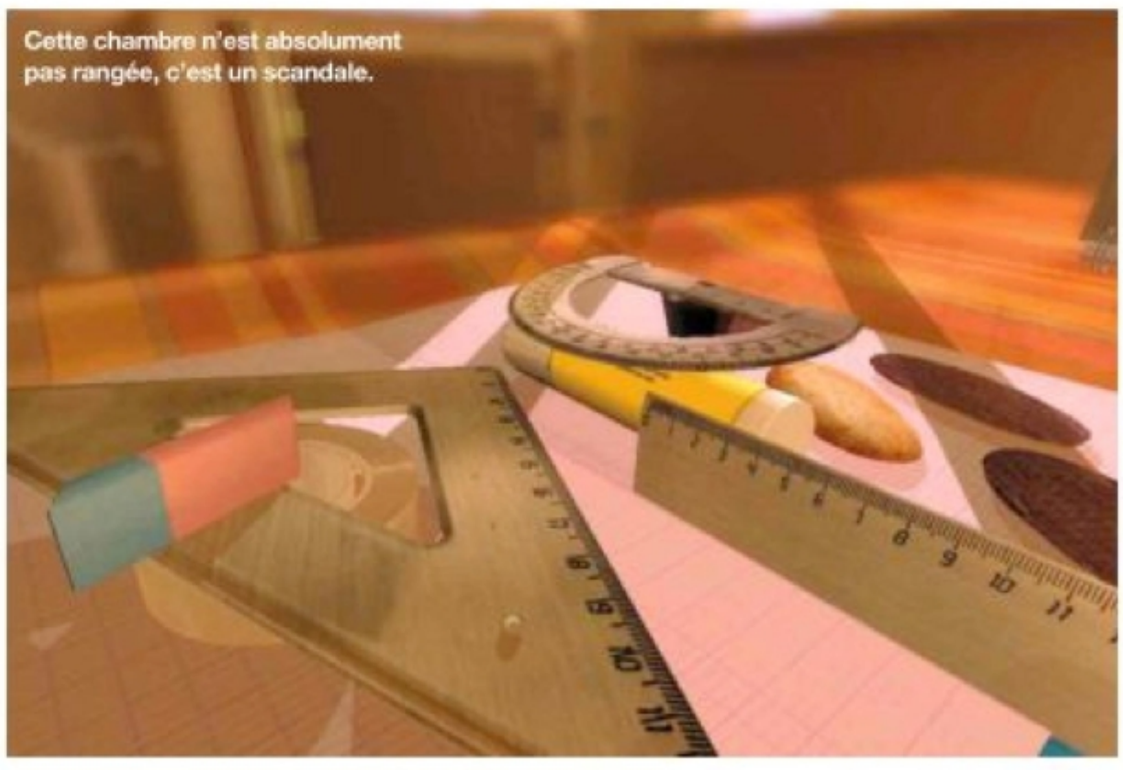
I-Fluid

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Marre de pacifier les quatre coins du monde à grand renfort d'épées bâtardes ou de canons à plasma ? Fatigué par toute cette violence gratuite et contre-productive ?
I-Fluid saura émouvoir le petit poète fragile qui sommeille en vous, quelque part sous votre masque de vieux guerrier désabusé.
Derrière ce nom mystique ascendant tendancieux, se cache un jeu de simulation (et sûrement l'unique) de goutte d'eau.
Lâché au beau milieu d'une maison classique, vous devrez bouger votre petit corps aqueux tout en évitant les nombreux obstacles qui se dresseront sur votre chemin.
Et par « obstacles », on entend des choses aussi anodines à première vue qu'un cafard, un morceau de sucre ou encore un service à raclette. Leurs fâcheuses tendances respectives à avoir soif, absorber l'humidité ou dégager de la chaleur peuvent en effet s'avérer fatales pour une frêle goutte d'eau. Heureusement, les gentils fruits et légumes pourront être contrôlés grâce à leur forte teneur en eau et, aidés par un moteur physique poussé, ouvriront tout un tas de nouvelles possibilités. Et elles ne seront pas de trop pour se frayer un chemin à travers les 15 niveaux du jeu.

À RETENIR

Développeur Exkee
Éditeur Nobilis
Nécessite CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D DX9 128 Mo


Cette chambre n'est absolument pas rangée, c'est un scandale.

COMMANDES Évitez tout de même de verser trop d'eau sur votre combo **clavier souris.**

DVD

CRYSIS REVIVAL

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Comme son nom l'indiquera aux plus rusés, *Crysis Revival* réintroduit l'univers sauvage de *Crysis 1*. Au programme de ce mod, donc, de la jungle dense et destructible répartie sur quatre maps et un peu plus de trois heures de jeu. Une bonne manière de retrouver le feeling du premier épisode tout en profitant des apports du CryEngine 3.

Le mod en est pour l'instant à sa deuxième version, et on espère fortement que d'autres suivront.

Ah, c'est sûr, ça change des rues dévastées de New York !

À RETENIR

Développeur rGOt / The_Can
Mod destiné à Crysis 2
Nécessite CPU bi-coeur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo

COMMANDES Gourde, machette, nanosuit, **clavier, souris.**

DVD

FORGOTTEN HOPE 2

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Après avoir rencontré un très grand succès avec le premier *Forgotten Hope* pour *Battlefield 1942*, les développeurs s'attaquent à *Battlefield 2* avec… *Forgotten Hope 2*.

On ne saluera pas forcément leur inventivité en matière de titre, mais le travail accompli est encore une fois exemplaire.

Notamment cette manière de reconstituer les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale de façon précise et réaliste.

Un must pour tous les amateurs de bons FPS et d'Histoire !

Certes, le moteur de *BF2* a un peu vieilli, mais le reste est tout à fait regardable.

À RETENIR

Développeur Forgotten Hope Dev Team
Mod destiné à Battlefield 2
Nécessite CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D 256 Mo

COMMANDES Rien ne vaut un **clavier** et une **souris** pour survivre aux tirs ennemis.

DVD

FRONTIERS

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Vous avez toujours rêvé de ressentir la montée d'adrénaline provoquée par le passage clandestin d'une frontière, et le tourisme extrême reste hors de vos moyens ? *Frontiers* est fait pour vous. L'équipe LFive est en effet partie de *Half-Life 2* pour en faire une simulation multijoueur réaliste d'immigration illégale. Une équipe incarne les gardes-frontières surarmés, et l'autre les immigrants qui devront atteindre certains points ou échapper à des descentes, si possible en vie. Oui, on a tout à fait le droit de trouver ça d'un goût douteux.

Les immigrants pourront s'équiper de pots-de-vin…

À RETENIR

Développeur LFive
Mod destiné à Half-Life 2
Nécessite CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo

COMMANDES Jouez votre vie au **clavier** et à la **souris**.

ET AUSSI…

+QUELQUES VIDÉOS

Les sorties de gros titres très attendus se suivent en cette fin d'année, mais quelques incontournables n'ont pas encore trouvé le chemin des bacs, et échouent donc dans notre rubrique vidéo. Au programme ce mois-ci, de l'assassinat avec *Assassin's Creed : Revelations* et *Hitman : Absolution*, ainsi que du bon space opera comme on aime avec *Star Wars : The Old Republic*.

Fiesta Online

+DU NOUVEAU POUR FIESTA ONLINE

gamigo et *PC Jeux* vous proposent ce mois-ci de découvrir ou de redécouvrir *Fiesta Online*. Ce MMORPG gratuit typé Fantasy produit par Ons On Soft a déjà séduit des millions de joueurs à travers le monde, par son univers coloré et la richesse de son contenu. Aujourd'hui, le jeu devient jouable directement sur navigateur grâce à la technologie SpawnApps. Retrouvez un trailer et toutes les modalités d'inscription sur votre DVD.

Détail complet au dos des disques

AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

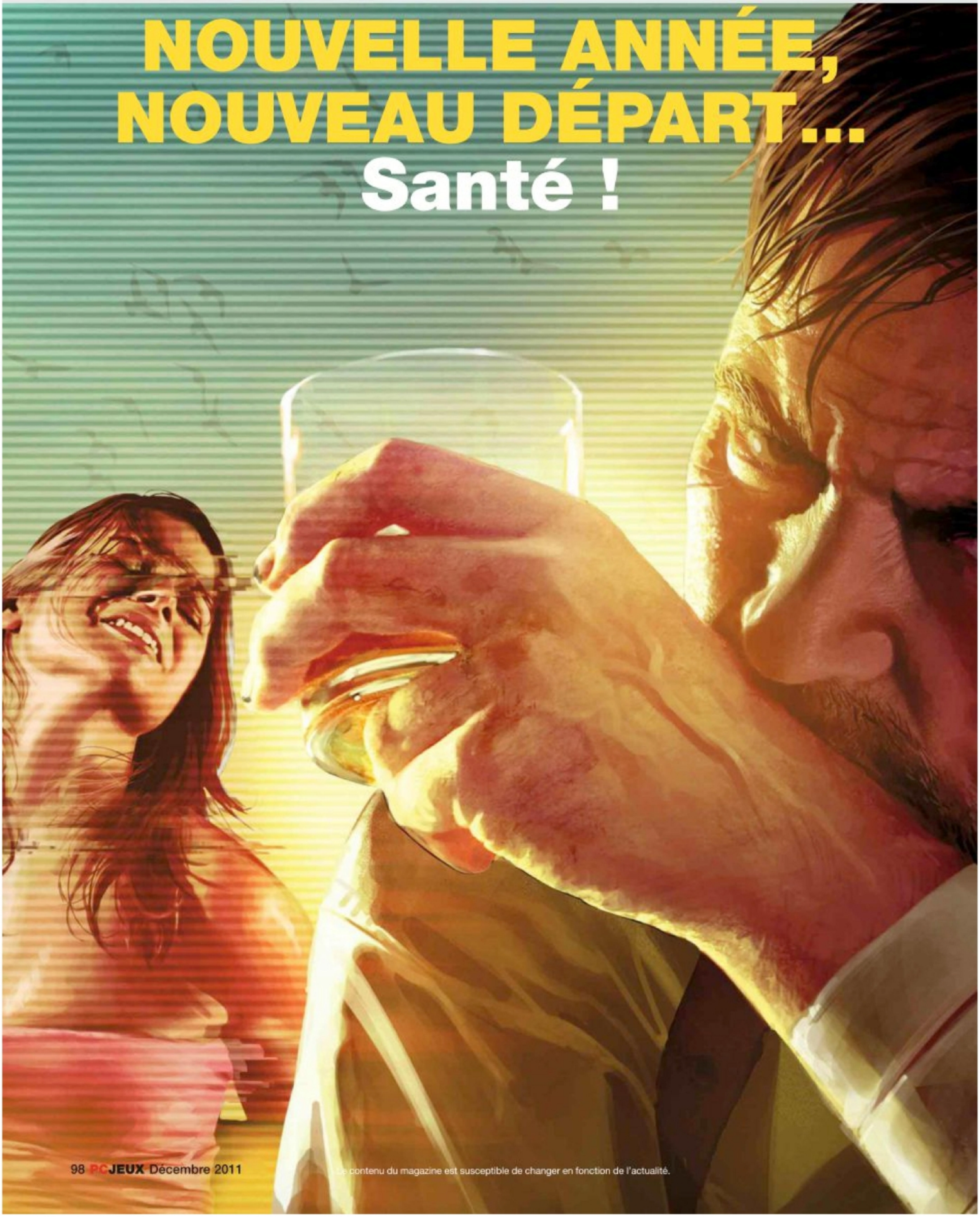
PROCHAINEMENT DANS

PC JEUX

EN VENTE DÈS LE 10 DÉCEMBRE 2011

NOUVELLE ANNÉE, NOUVEAU DÉPART...

Santé !



Le contenu du magazine est susceptible de changer en fonction de l'actualité.

JVN.COM
Jeux Vidéo Network

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE PC JEUX
WWW.PCJEUX.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

CORSAIR®
corsair.com

LANCEMENT DES PÉRIPHÉRIQUES DE JEU CORSAIR

VENGEANCE™

Vengeance K60
CLAVIER POUR JEU DE TIRS (FPS)

Vengeance M60
SOURIS POUR JEU DE TIR FPS

Vengeance K90
CLAVIER DE JEU SPECIAL MMO/RTS

Vengeance M90
SOURIS DE JEU SPECIAL MMO/RTS

Conçus pour les jeux *exigeants*

La nouvelle gamme de claviers et souris de prestige Corsair® Vengeance™ pour joueurs vous garantit le niveau de performance le plus élevé. Ceux-ci ne sont pas des périphériques de jeu classiques. Chacun a été conçu pour un temps de réponse incroyable, une extrême précision, et des commandes fiables et personnalisables. Notre attention aux plus petits détails et les derniers raffinements font toute la différence.

Claviers de jeu optimisés pour la performance
Les joueurs attendent tant de leurs claviers. Les Vengeance K60 et K90 ont été conçus pour dépasser les attentes des joueurs même les plus exigeants. Grâce aux touches mécaniques Cherry MX rouges, un anti-ghosting total, et une prise en compte de 20 touches simultanément (key-rollover), votre action passe au niveau supérieur. Le K90 comprend 18 touches de macros programmables et des touches rétro-éclairées individuellement ; le K60 dispose d'un repose poignet capitonné ainsi que les touches ZQSD galbées et granitées.

Souris de jeu haute précision
Pourvues d'un détecteur de 5700 dpi réglable à la volée, une configuration du mouvement vertical, une molette plombée et une structure monobloc de qualité supérieure en aluminium, les Vengeance M60 et M90 se comportent parfaitement dans votre main et vous permettent un contrôle précis pour améliorer votre jeu. La M90 comprend 15 boutons intelligemment positionnés, incluant 9 boutons de macros programmables, et la M60 dispose d'un bouton sniper dédié et d'un centre de gravité ajustable pour une précision maximale.

facebook.com/VengeanceGaming @CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur notre gamme complète de périphériques de jeu Vengeance, visitez corsair.com

Cdiscount.com GrosBill.com LDLC MATERIEL.NET PIXmania.com Rue du Commerce Surcouf topachat.com